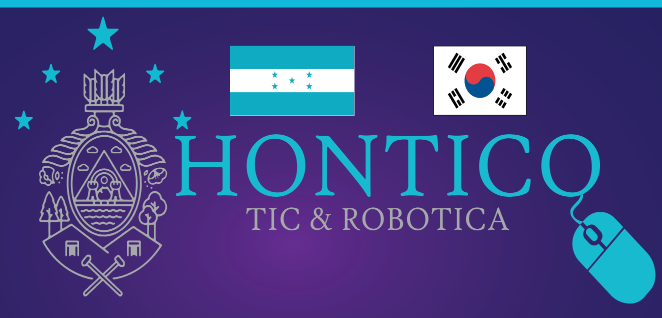
TIC

GUIA RAPIDA BASICA









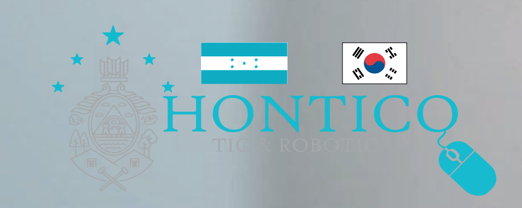
OBJETIVO GENERAL

Conocer los fundamentos teóricos de la Tecnología Educativa y comprender las potencialidades y limitaciones de la integración de las Nuevas Tecnologías en la educación



Contenido








HONTICO
TIC & ROBOTICA

Objetivos

- Comprender el uso de las TIC en educación
- Entender la aplicación educativa en las TIC.
- Usar estratégicamente las TIC para resolver problemas educativos.

Comprendiendo El Uso De Las TIC En Educación.

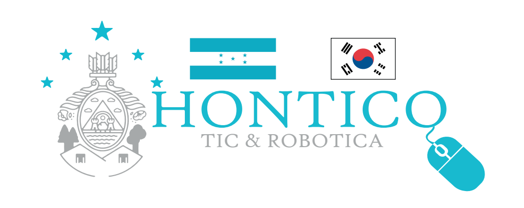
Microsoft Excel es una de las aplicaciones más utilizadas en el mundo y parte de su éxito se lo debe a la facilidad con que podemos crear fórmulas que nos permiten manipular y obtener los resultados que necesitamos de nuestra información.
Las fórmulas pueden hacer uso de las funciones de Excel, lo cual quiere decir que podemos tener fórmulas que utilicen más de una función para lograr su objetivo.

Una fórmula de Excel es un código que se introduce en una celda. Ese código realiza algunos cálculos y regresa un resultado que es desplegado en la celda. Las fórmulas deben empezar con el símbolo igual (=) como se muestra en el siguiente ejemplo: Se obtendrá el resultado en la celda C9 de las celdas D9 y E9.

Ventajas de las TIC

- Interés El uso de nuevos métodos de enseñanza como animación, videos, audios, gráficos, textos fomentan el interés en la multimedia.
- Motivación. Las nuevas técnicas que utilizan las herramientas de las TIC crean motivación en los estudiantes debido a que les permiten aprender de forma más atractiva y divertida.
- Autonomía. Gracias al uso de las TIC los estudiantes disponen de un infinito número de canales y medios de información, por lo cual pueden valerse por sí mismo para obtener nuevos conocimientos.
- Iniciativa y Creatividad. Las tics fomentan la iniciativa del alumno y contribuyen a desarrollar su imaginación generando así, un aprendizaje significativo. o
- Permite liberar la educación formal o tradicional y convertirla en una enseñanza más dinámica y experiencial.
- Las TIC brindan la oportunidad de desarrollar una educación personalizada en la cual se tiene en cuenta los intereses y características de cada estudiante.





Desventajas de las TIC

- La información muchas veces puede no ser fiable o comprobada.
- Existe una alta tasa de adicción al internet.
- Puede causar muchas distracciones en el momento de estudiar o investigar.
- Mediante el uso de redes sociales puede existir el cyber-bullying.
- Algunas personas no cuentan con las herramientas necesarias, o tienen
- dificultades para adaptarse.
- A veces el esfuerzo que hacen los estudiantes es mínimo o reducido



Tics y Escuela

Precisamente, para favorecer este proceso que se empieza a desarrollar desde los entornos educativos informales (familia, ocio,) la escuela como servicio público ha de garantizar la preparación de las futuras generaciones y para ello debe integrar la nueva cultura: alfabetización digital, material didáctico, fuente de información, instrumento para realizar trabajos, etc. Por ello es importante la presencia en clase del ordenador desde los primeros cursos, como un instrumento más, con diversas finalidades: lúdicas, informativas, comunicativas e instructivas entre otras

Conclusion

De acuerdo con la normativa vigente "Las TIC deben estar al servicio de una educación donde el alumno/a sea el protagonista de su propio aprendizaje y que, con la ayuda del profesorado acceda a las claves para comprender la cultura y su evolución y haga posible construir el propio conocimiento" (Junta de Andalucía, 2007). De esta manera, el uso de recursos tecnológicos en la enseñanza primaria no sólo despierta el interés por aprender en el alumnado, también lo prepara para incorporarse en la sociedad en la que vive, cada día más tecnificada



TIC UNIDAD II



HONTICO
TIC & ROBOTICA

Importancia de las herramientas TIC para apoyar la adquisición de conocimientos en las asignaturas por parte de los estudiantes.

Objetivos

Objetivo General:

- Reconocer la importancia de las herramientas TIC como recurso en la adquisición de conocimiento y su uso en los procesos pedagógicos.

Objetivos (s) específico(s)

- Utilizar las opciones de Archive.org para la búsqueda de contenido en la web.
- Realizar búsquedas eficientes de información en Wikipedia y sus proyectos adjuntos.
- Emplear Blogger para realizar búsquedas de contenido en el sitio.





INTRODUCCIÓN

¿Qué es Wikipedia?

Wikipedia es una enciclopedia libre donde en cada página se expone, define y explica un concepto, personaje, institución, empresa, etc.

Se convierte, así, en un soporte que permite la recopilación, el almacenamiento y la transmisión de la información de forma estructurada. Wikipedia es una organización sin fines de lucro cuyo financiamiento está basado en donaciones, En 2010, Google Inc. donó 2 millones de dólares, por lo que es uno los mayores benefactores individuales y en su página web puede escribir y editar artículos todo el mundo que lo desee.

Como se edita de forma colaborativa y al existir miles de usuarios escribiendo por todo el mundo, Wikipedia suele estar actualizada en referencia a las últimas noticias, destacando tanto sobre las enciclopedias tradicionales como en su versión online. Además, sus editores forman parte de diferentes países y diversas culturas, lo que permite evitar la información sesgada. Es decir, no se utiliza una sola opinión o punto de vista por encima de la del resto de usuarios.

Lejos de especulaciones, este proyecto de conocimiento abierto ha resultado ser uno de los servicios más exitosos de internet. En definitiva, Wikipedia, a día de hoy, se ha convertido en uno de los ejes centrales de nuestras vidas: ha cambiado la forma en la que buscamos información, incluso nuestra forma de trabajar o estudiar.

Su ambicioso objetivo es consolidar el conocimiento de toda la humanidad.

Wikipedia está dirigida por Wikimedia Foundation. La fundación sin ánimo de lucro fue creada en 2003 por el fundador de Wikipedia, Jimmy Wales.

Wikipedia es un compendio del conocimiento libre que suma más de 15.000 millones de páginas vistas mensuales, más de 47.000 millones de artículos y 72.000 editores activos

En nuestro caso nos interesa para fines educativos conocer la manera correcta en que funciona Wikipedia y sacarle el mayor provecho como repositorio de conocimiento para reforzar los contenidos de nuestros estudiantes o como fuente de información para el trabajo cooperativo y en equipo.

Estructura de Wikipedia:

- *Definición*
- *Índice*
- *Referencias Bibliográficas*

¿Quién puede escribir en Wikipedia?

Cualquier usuario puede incorporar datos, editar un texto, poner más información, añadir nuevas referencias o fotografías, escribir una página. Todo esto se puede hacer, incluso con un perfil anónimo. Sin embargo, Wikipedia tiene formas de combatir la desinformación para conseguir que los datos de la plataforma sean fiables:



Wikipedia **permite ver todos los cambios** que se han producido en una página y, además, el usuario puede volver a versiones anteriores: solo debes hacer clic en el botón de "ver historial" colocado en la esquina superior derecha justo al lado del buscador. Aun así, los usuarios pueden activar las notificaciones de determinadas páginas para enterarse de forma rápida de los cambios producidos y poder deshacerlos cuanto antes si la información ofrecida es errónea

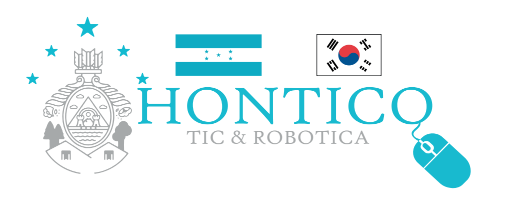


En el caso de que una página sea un poco controvertida o polémica, Wikipedia la protege para evitar que en la información aparezcan datos u opiniones incorrectas o exageradas. De esta forma, solo los usuarios que ya han participado en varias ocasiones en la plataforma son considerados "fiables" para poder editarla. Así, se **garantiza una información segura, real y alejada de intereses** para evitar que se dude acerca de la veracidad de la información o de la reputación del autor.



Wikipedia se convierte en una **fuente de fuentes**. ¿Cómo? La plataforma anima a sus usuarios a que siempre que escriban o editen una información se basen y mencionen a las referencias o citas externas utilizadas. De este modo, se puede observar y comprobar que la información de la página no ha sido inventada.

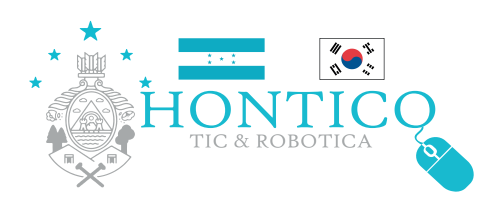




Veamos de manera rápida y general de que trata cada uno de ellos:

Logo	Nombre	Descripción
	Commons	repositorio común de recursos libres como imágenes, audio y video.
WIKILIBROS	Wikilibros	El proyecto es una colección de libros de texto, manuales y otros textos pedagógicos de contenido libre, que se escriben y editan colaborativamente al igual que Wikipedia.
WIKIVERSIDAD	Kiwiversidad	La Wikiversidad es una plataforma educativa destinada a la creación, desarrollo, alojamiento y uso de materiales educativos de libre disposición, para todos los niveles académicos y edades.
	Wikisource	es un proyecto Wikimedia al igual que Wikipedia cuya intención es la de crear un compendio libre wiki de textos de fuentes primarias en cualquier idioma, así como de traducciones de textos.
	Wikiviajes	es una **guía de viajes** formada por voluntarios cuya misión es construir un sitio con contenido libre, completo, actualizado y confiable donde los ciudadanos de todas partes del mundo puedan colaborar con el **espíritu de compartir conocimiento** que hace que viajar sea tan agradable.
WIKINOTICIAS	Wikinoticias	es una fuente de noticias de contenido libre y un proyecto de la Fundación Wikimedia. El sitio funciona a través del periodismo colaborativo.
	Wikiquote	es una colección de citas célebres de personajes famosos, libros y proverbios. Se realiza de forma colaborativa a través de Internet, basándose en tecnología wiki.
	Wikispecies	es un proyecto de la Fundación Wikimedia cuya misión es la de ser un directorio libre de especies. Cubre los animales, plantas, hongos, bacterias, arqueas, protistas y otras formas de vida, y se desarrollará en estrecho contacto con otros proyectos wiki, especialmente Wikipedia.
	Wikicionario	es un proyecto de diccionario libre de la Fundación Wikimedia, que contiene definiciones, traducciones, etimologías, sinónimos y pronunciaciones de palabras en múltiples idiomas.
WIKIDATA	Wikidata	es una base de conocimientos editada en colaboración y alojada por la Fundación Wikimedia. Tiene el objetivo de proporcionar una fuente común de datos que puedan ser utilizados por proyectos de Wikimedia como Wikipedia, y por cualquier otra persona.
MediaWiki	MediaWiki	Está diseñado para funcionar en una enorme granja de servidores para un sitio web que recibe millones de visitas al día.
	Meta-Wiki	es un motor de búsqueda que permite encontrar los títulos de página de varios wikis listados.





¿Qué es Archive.org y para qué sirve?



Es la biblioteca de internet concebida sin fines de lucro en 1996 por Brewster Kahle con una funcionalidad bastante clara: preservar el contenido de internet y que este sea accesible para todo el mundo. ¿Cómo lo hace?
Se dedica a recopilar todos los sitios web a los que se puede acceder, es una tarea colosal que documenta en vivo la historia de la red, día tras día se rastrean y almacenan los contenidos de los sitios, esta labor se realiza en colaboración con la compañía Alexa, empresa fundada por el propio Kahle, que además requiere de una gran capacidad de almacenamiento. Por ejemplo, se disponen en la actualidad de más de 85.000 millones de páginas web.
A continuación, haremos una exploración de su estructura y contenido, así como la forma de acceder y gestionar toda la inmensa cantidad de información que allí se encuentra.

Menú	Descripción
SOBRE	Datos sobre la razón de ser del proyecto.
BLOG	Blog de archivo de internet.
PROYECTOS	Proyectos de archivo de internet.
AYUDA	Centro de ayuda de internet archive.
DONAR	Opciones para donar fondos al proyecto.
CONTACTO	Datos para contactar y ubicar Archive.org como empresa.
TRABAJOS	Oportunidades de trabajo en internet archive.
VOLUNTARIO	Posiciones de voluntario en internet archive.
GENTE	Biografías.

Categoría	Cantidad
Sitios web	701B
Textos	35M
Videos	8,2 millones
Audio	14M
Televisor	2,4 millones
Software	862K
imágenes	4,3 millones
conciertos	238K
colecciones	1,4 millones

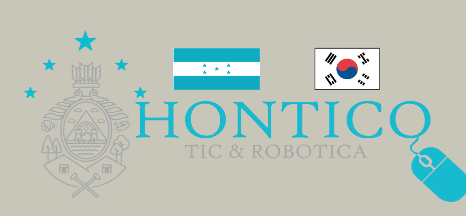

Principales colecciones en el archivo
bibliotecas americanas
3,565,068 ELEMENTOS
Audiolibros y poesía
110,452 ELEMENTOS
LibriVox
La colección de audiolibros...
16,941 ELEMENTOS
Colecciones adicionales
20,949,418 ELEMENTOS
LIVE
Archivo de música en vivo
247,392 ELEMENTOS
Bibliotecas canadienses
724,085 ELEMENTOS
APK
Archivo APK
87,306 ELEMENTOS
Arte y Música
17,304 ELEMENTOS
Oveja eléctrica
684 ELEMENTOS
El archivo de software del...
118,357 ELEMENTOS
blog
HONTICO
TIC & ROBÓTICA

"Al redactor del blog se le conoce como weblogger o Blogger"

¿Qué es un Blog?

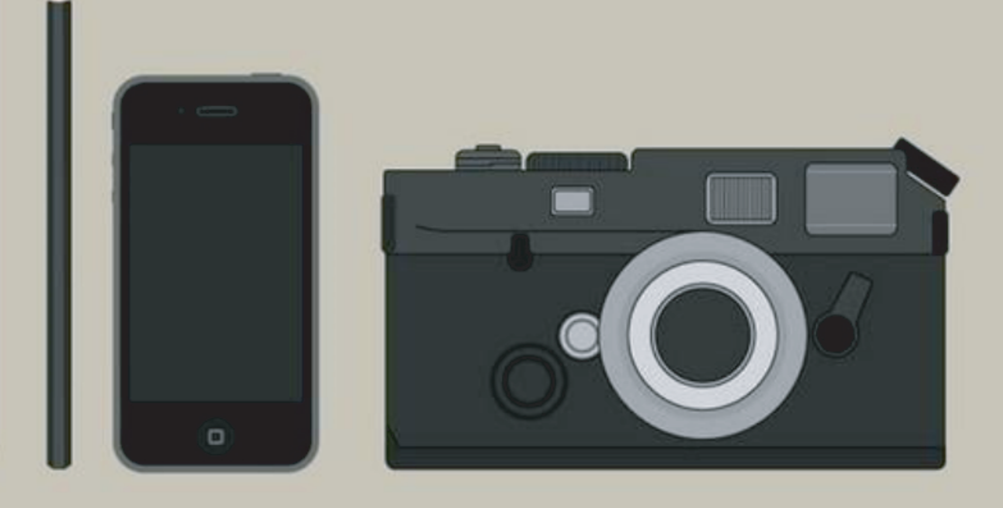
Definición (Wikipedia):
"un blog, también conocido como weblog o bitácora, es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos y/o artículos de uno o varios autores donde el más reciente aparece primero, con un uso o temática en particular, siempre conservando el autor la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. Los weblogs usualmente están escritos con un estilo personal e informal."





Diariamente se crean Blog de diferentes temáticas, sin embargo, las características principales de los blogs son:





Los Blogs se han categorizado según su contenido o temática:

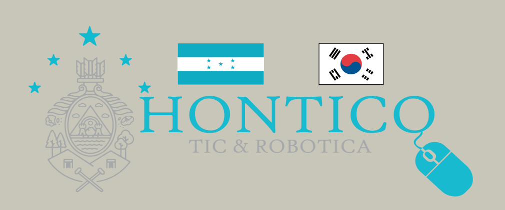

audioblogs. Dedicados a las galerias de ficheros de audio


fotoblogs. Dedicados a las galerias de imagenes


videoblogs. Dedicados a las galerias de ficheros de video


moblogs. Dedicados a los blogs actualizables desde el teléfono móvil





Blogger

"Blogger, una palabra creada por Pyra Labs (su creador), *es un servicio para crear y publicar un blog de manera fácil.* El usuario no tiene que escribir ningún código o instalar programas de servidor o de scripting. Blogger acepta para el hosting de los blogs su propio servidor (Blogspot) o el servidor que el usuario especifique."

Las principales características de Blogger son:

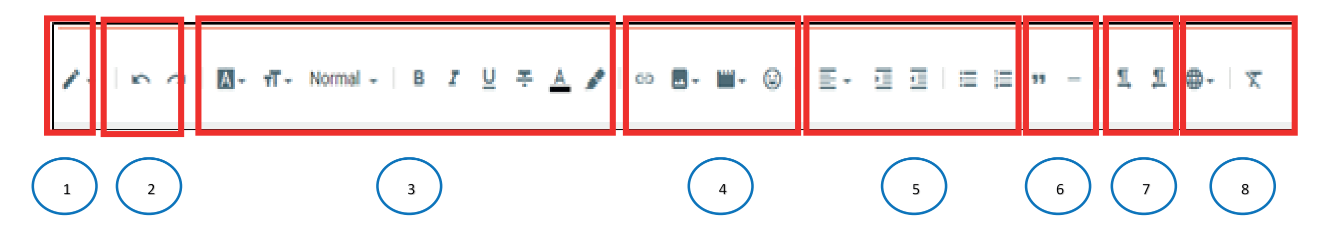


¿Para qué podemos necesitar crear un Blog?

Como docentes estos espacios pueden ser de enorme valor para compartir con nuestros estudiantes contenidos valiosos, guías de apoyo, seguimiento de trabajos o proyectos, fortalecimiento en temáticas complejas, etc.
Como estudiante: para crear un espacio en donde compartir ideas, temas de investigación, aficiones, experiencias, etc.
En fin, un Blog puede convertirse en un enorme apoyo en la labor educativa, además que desarrolla competencias digitales en diseño, redacción, manejo de herramientas enlazadas, uso y creación de contenido y consultas.
Existen multitud de sitios web para crear tu propio Blog, cada uno con sus diferentes características ventajas y desventajas, algunos con alojamiento web gratuito y otros no.
En este módulo se utilizará Blogger por su facilidad de uso, alojamiento gratuito sin publicidad y el respaldo de Google.

Herramientas

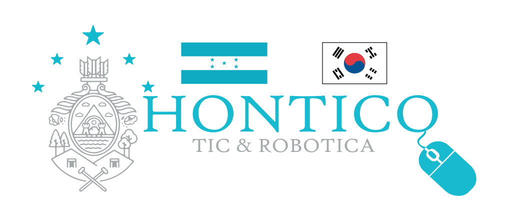
sus íconos son bastante similares a otros programas de edición como por ejemplo los de office.



No.	Descripción
1	Vista en HTML y vista en Redacción
2	Deshacer y rehacer
3	Herramientas para edición de texto
4	Insertar elementos (enlaces, imágenes, videos, caracteres especiales)
5	Alineamiento y sangría.
6	Insertar cita de texto y salto de línea.
7	Opciones de disposición.
8	Herramientas de introducción de texto, idioma y borrar formato.

Esta herramienta es muy recomendada para aprendizaje basado en proyectos y cooperativo/colaborativo pues permite que los estudiantes puedan estructurar un espacio donde pueden participar, compartir y construir conocimiento desarrollando al mismo tiempo competencias en el uso efectivo de las TIC.





Qué es Kahoot!



Kahoot! es el nombre que recibe este servicio web de educación social y gamificada, es decir, que se comporta como un juego, recompensando a quienes progresan en las respuestas con una mayor puntuación que les catapulta a lo más alto del ranking.

Cualquier persona puede crear un tablero de juego, aquí llamado "un Kahoot!" de modo que, si quieres, puedes crear un test sobre los tipos de triángulos, los distintos cuerpos celestes o sobre las normas de circulación. No hay limitaciones siempre y cuando se encuadre en uno de los cuatro tipos de aplicaciones disponibles hoy en día.



Kahoot! ha sido diseñado con fines educativos en mente, aunque podría perfectamente ser usado simplemente por entretenimiento. La idea es la misma que hemos oído hablar tantas veces: aprender divirtiéndote.

Es sin embargo más una herramienta de refuerzo, pues la naturaleza de las preguntas son demasiado cortas como para entrar en demasiado detalle. Aquí lo bueno es que el profesor -o aquel que está controlando la partida- puede controlar con precisión cuándo se pasa a la siguiente pregunta, de modo que puede hacer pausas para añadir las explicacionese necesarias.





Cómo funciona Kahoot!

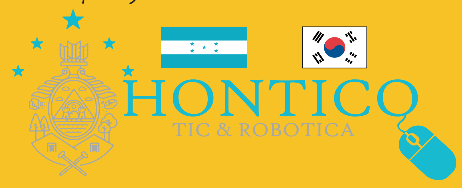
Usar Kahoot! requiere de dos partes muy diferenciadas. Por una parte está la de preparación del test, que generalmente recaerá en el profesor. Para hacerlo necesita crear una cuenta en Kahoot! en este enlace, un proceso rápido que apenas lleva un minuto.

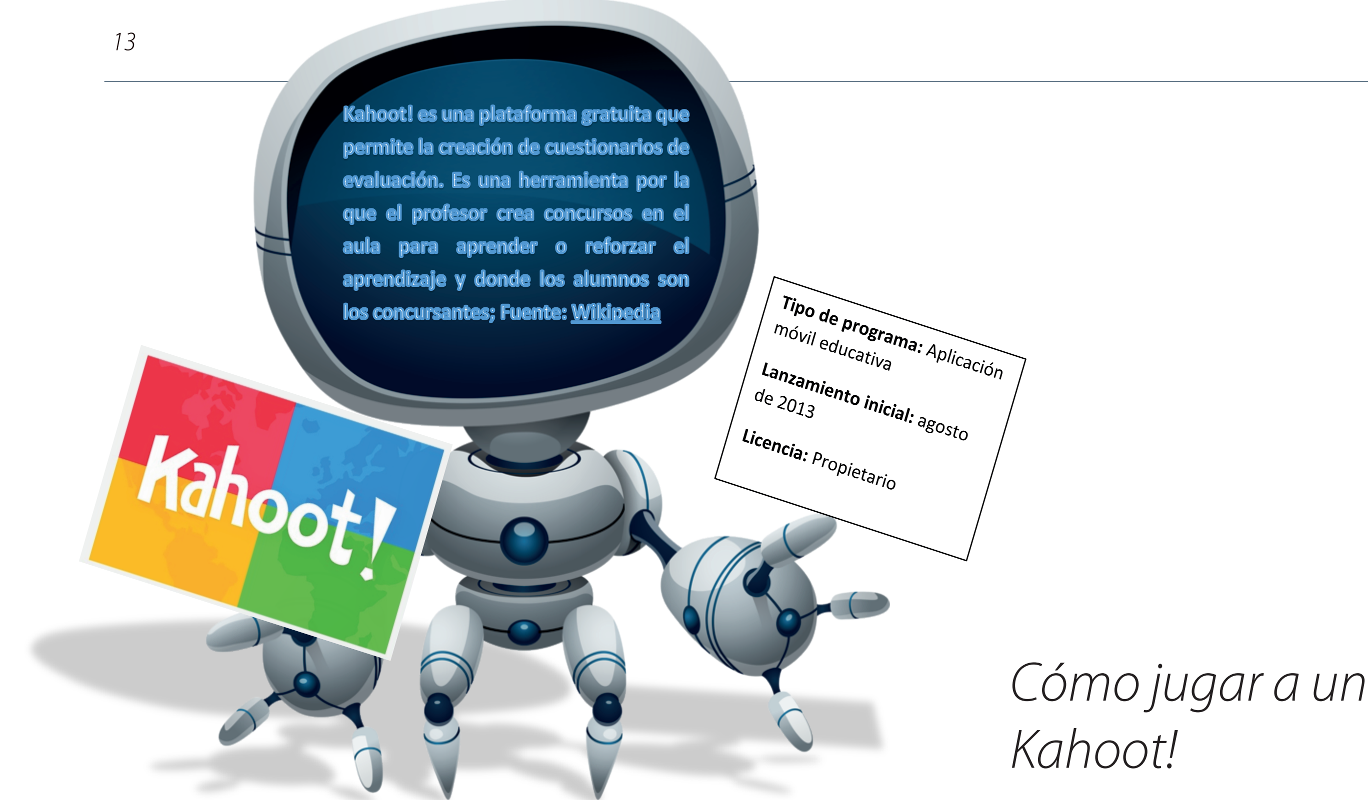
Después ya puedes crear tu primer Kahoot! que, como veíamos antes, puede ser de cuatro tipos. Crear un Kahoot! es un proceso sencillo en el que simplemente debes seguir las instrucciones. Por ejemplo, para crear un nuevo test simplemente debes indicar el título del mismo, su idioma y, si quieres, añadir una imagen adicional sobre el mismo.

Añadir las preguntas en sí es también fácil. Pulsa en Add question, escribe un título para la pregunta y las cuatro opciones disponibles. No te olvides de marcar la casilla al lado de las respuestas que son correctas, que pueden ser varias. Cuando lo tengas, pulsa Next.

Repite el proceso para añadir más preguntas y cuando estés satisfecho pulsa Save para guardar tu Kahoot! Siempre lo podrás editar más adelante, si cambias de opinión y quieres incluir más preguntas o cambiar las que ya has añadido.







Cómo jugar a un Kahoot!

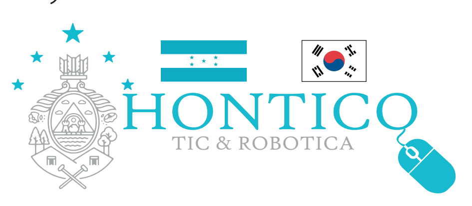
Antes de nada, el profesor o moderador debe abrir el Kahoot! en un ordenador. Es simplemente una página web a la que se accede mediante un enlace. Si has creado el Kahoot! tu mismo, simplemente puedes ir a tu lista de Kahoot! creados y tocar en Play it.
El profesor o moderador, aquel que ha abierto la página web del Kahoot! es el encargado de configurar las reglas y el tipo de juego. Lo primordial es elegir si será una competición clásica de todos contra todos o por equipos. Tocando en Game options puedes ajustar otras opciones como si las preguntas se barajarán automáticamente o si habrá podio.

Cuando hayas elegido el modo de juego se generará el código PIN del juego, que se muestra en grande en la parte superior de la pantalla. Ahora es cuando los jugadores pueden unirse al juego desde otro ordenador, visitando Kahoot.it, con la aplicación móvil para Android o para iPhone y iPad.

En la aplicación, pulsa Enter PIN y escribe las cifras del código PIN del Kahoot! en curso. Pulsa Enter y lo único que te queda para unirte a la partida es elegir qué apodo deseas usar, que será como te vean el resto de jugadores.

El moderador puede elegir cuándo empieza la partida, que necesitará por lo menos a un participante. Cuando lo vea oportuno, con tocar Start empezará la primera pregunta. En la pantalla se muestran las cuatro respuestas y a qué color y símbolo se corresponden, de modo que cada participante puede responder de forma privada.
Nada más responder ya sabes si lo has hecho correctamente, en cuyo caso ganas puntos, que se incrementan si estás en racha. Al acabar la partida se muestra el podio -si estaba activado- de modo que se recompensa a quienes han respondido correctamente el mayor número de veces.



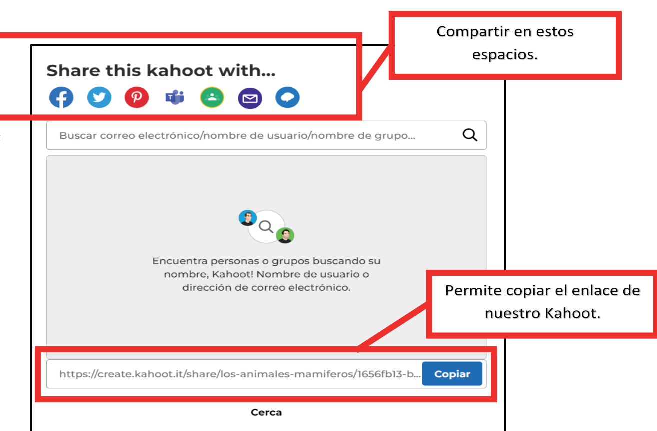


Cómo encontrar Kahoots en español ya hechos



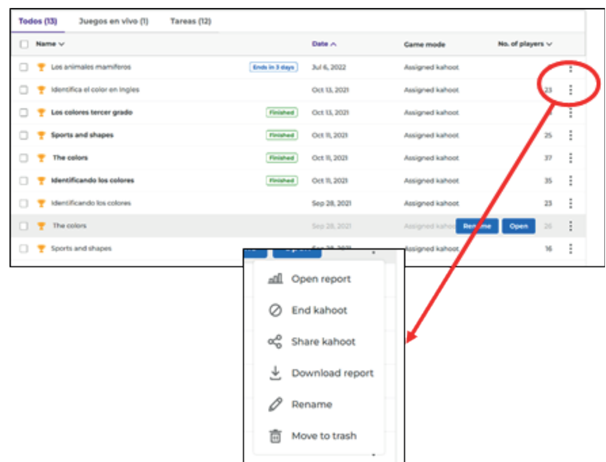
Como comentábamos antes, una de las ventajas de Kahoot! es que cualquier persona puede crear contenido y compartirlo con una comunidad de usuarios que crece cada día. En la página web encontrarás un apartado para buscar Kahoot! ya hechos y listos para usar en la sección Find Kahoot!, en este enlace.

Muchos de los Kahoots están disponibles en inglés pero no faltan aquellos en español. Al hacer una búsqueda puedes filtrar el idioma para que solo te aparezcan aquellos en español. Por ejemplo, puedes escribir "matemáticas" en el recuadro de búsqueda y después filtrar para que solo sean resultados en español, usando el menú desplegable All languages hasta encontrar español.



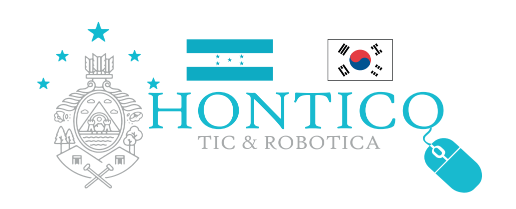
Los Kahoots ya hechos los puedes jugar tal cual, pulsando el botón Play, o clonarlos para poder modificarlos a tu gusto. Para esto último, pulsa Duplicate, que creará una copia de este Kahoot en tu cuenta, que puedes editar libremente.





Para finalizar Kahoot es una excelente aplicación para reforzar y evaluar contenidos específicos y crear ambientes de competencia y dinamismo entre nuestros estudiantes.





Genially

Genially, también conocido como Genial.ly, es una herramienta en línea para crear todo tipo de contenidos visuales e interactivos de manera fácil y rápida, de uso individual o en equipo Fuente: Wikipedia
Tipo de programa: Creador de presentaciones, infografías y contenido interactivo
Última versión estable: 2021
Lanzamiento inicial: 2015
Autor: Juan Rubio, Luis García y Chema Roldán

Es una herramienta con una gran gama de opciones para efectos de este tutorial exploraremos una o dos de ellas elaborando algún recurso queda a su opción seguir explorando por su cuenta esta herramienta, vamos a iniciar accediendo a su contenido para poder comenzar a trabajar. Damos clic en el botón "ACCEDER", como es obvio podemos acceder a través de nuestra cuenta de Google.

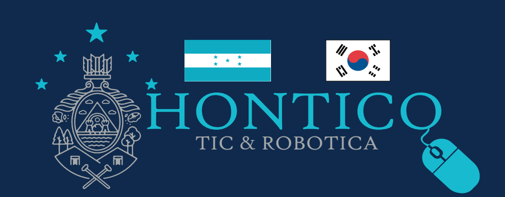
El resto de opciones de Genially funcionan de manera similar a las presentaciones en cuanto a su configuración y herramientas, será su trabajo explorarlas y sacar de ellas el mejor provecho posible para ofrecer en sus procesos pedagógicos a cargo materiales y recursos

¿Qué es Genially?

Genially es un software online que te permite crear contenidos multimedia interactivos. La plataforma permite crear infografías, presentaciones, webs, catálogos, y otros elementos de comunicación.

Esta plataforma destaca por la facilidad de uso y por la cantidad de ejemplos y plantillas que se pueden seleccionar y modificar para adaptar a las necesidades.

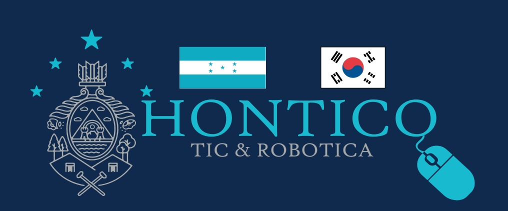




Las 3 características principales de Genial.ly

Genially te facilita la preparación de presentaciones interactivas y multimedia en base a 3 principios básicos.
Animación. Dar vida a las imágenes, a las tablas, a los gráficos mediante movimientos. Puedes configurar fácilmente animaciones de entrada, de salida, continuas, al hover… Con Genially puedes convertir tus creaciones en contenidos animados en unos pocos minutos. Enriquece tu contenido con espectaculares efectos visuales para sorprender a la audiencia o a los alumnos de la clase.
Interactividad. Generar una nueva experiencias de aprendizaje donde los alumnos son los protagonistas. Con Genially puedes añadir capas de información y crear contenidos únicos. Sin necesidad de conocimientos en programación, la plataforma te ofrece la posibilidad de hacer contenidos más visuales y menos saturados.
Integración. Genially te permite integrar la información que hay en internet o que tienes en diferentes plataformas. Puedes colocar contenidos de diferentes fuentes y seguirán funcionando dentro de Genial.ly. Plataformas como Dropbox, Google Maps, Youtube, Twitter, Gráficos, Vídeos, Documentos, Redes Sociales, Gadgets, Imágenes 3D,…





MI PRESENTACIÓN DE PRUEBA

LOREM IPSUM DOLOR SIT

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

LOREM IPSUM DOLOR SIT

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Recursos

MI PRESENTACIÓN DE PRUEBA

SALMO 23

Lehová es mi pastor; nada me faltará.
2 En lugares de delicados pastos me hará descansar;
Junto a aguas de reposo me pastoreará.
3 Confortará mi alma;
Me guiará por sendas de justicia por amor de su nombre.
4 Aunque ande en valle de sombra de muerte,
No temeré mal alguno, porque tú estarás conmigo;
Tu vara y tu cayado me infundirán aliento.
5 Aderezas mesa delante de mí en presencia de mis angustiadores;
Unges mi cabeza con aceite; mi copa está rebosando.
6 Ciertamente el bien y la misericordia me seguirán todos los días de mi vida,
Y en la casa de Jehová moraré por largos días.

Interactividad

Reemplazar

Añade interactividad

ETIQUETA Aparece una etiqueta con poco contenido al pasar el ratón.	VENTANA Abre una modal con texto, imagen, vídeo u otro contenido.	IR A PÁGINA Salta a otra página del genially.
ENLACE Abre una página web.	AMPLIAR (new) Aumenta la imagen a pantalla completa.	AUDIO (new) Reproduce una grabación de voz, música o sonido.

Elegimos una pequeña etiqueta y la guardamos

Interactividad

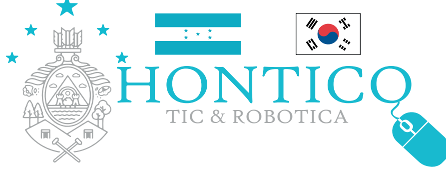
Pon un título al elemento

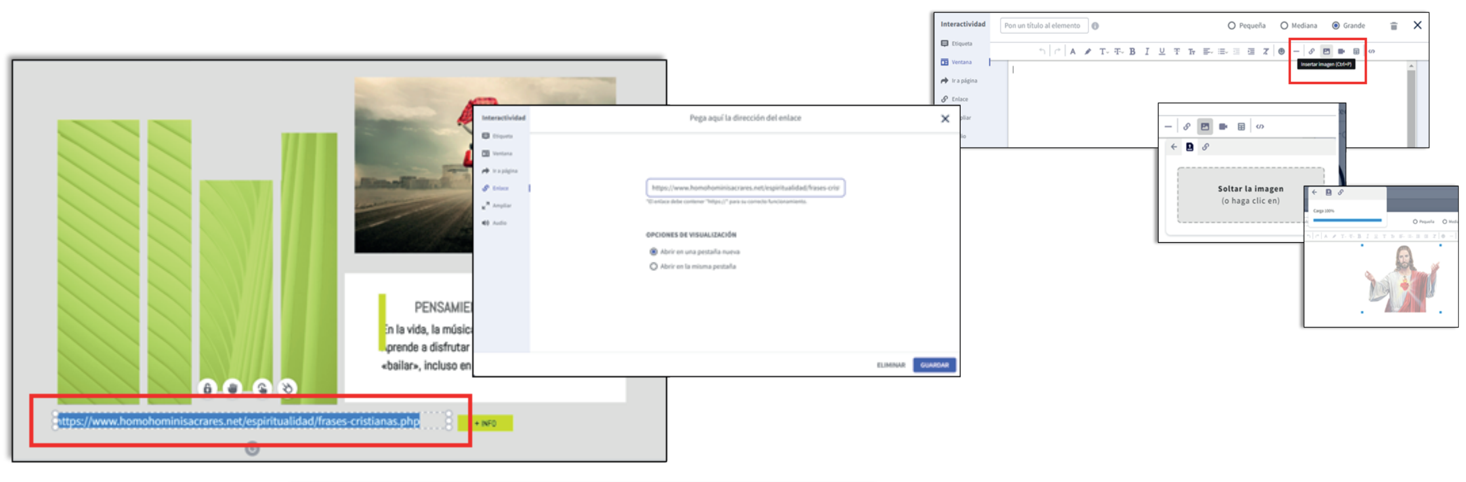
Etiqueta
Ventana
Ir a página
Enlace
Ampliar
Audio

Dios nos ama en su infinita Bondad!

ELIMINAR GUARDAR







Publicar
Estadísticas
PÚBLICO EN LA WEB
Tu proyecto tendrá una URL pública y aparecerá en los motores de búsqueda.
PRIVADO
Tu proyecto será visible para ti y para aquellos con los que compartas el enlace privado.
REUTILIZABLE
Quiero que mi genially sirva de inspiración y pueda ser reutilizado como plantilla por otros usuarios
PROTEGER CON CONTRASEÑA
Escribe una contraseña de acceso a tu genially:
Mínimo 6 caracteres
beta
MOSTRAR EN MI PERFIL SOCIAL
TÍTULO
Mi presentación de prueba
DESCRIPCIÓN
Prueba con dos diapositivas
CANCELAR
¡LISTO!

¡Enhorabuena! Has puesto en órbita tu creación
Ahora elige la forma en la que quieres mostrársela al Mundo
PRESENTAR
Abre tu presentación en otra pestaña y visualízala a pantalla completa.
COMPARTIR
Comparte tu creación a través de un link, Redes Sociales, Mail o Código.
DESCARGAR
Descarga tu genially en el formato que prefieras (HTML, JPG, PDF o Video MP4).

MI PRESENTACIÓN DE PRUEBA
SALMO 23
Dios nos ama en su infinita Bondad!
... es mi pastor; nada me faltará.
... lugares de delicados pastos me hará descansar;
... aguas de reposo me pastoreará.
3 Confortará mi alma;
Me guiará por sendas de justicia por amor de su nombre.
4 Aunque ande en valle de sombra de muerte,
No temeré mal alguno, porque tú estarás conmigo;
Tu vara y tu cayado me infundirán aliento.
5 Aderezas mesa delante de mí en presencia de mis angustiadores;
Unges mi cabeza con aceite; mi copa está rebosando.
6 Ciertamente el bien y la misericordia me seguirán todos los días de mi vida,
Y en la casa de Jehová moraré por largos días.

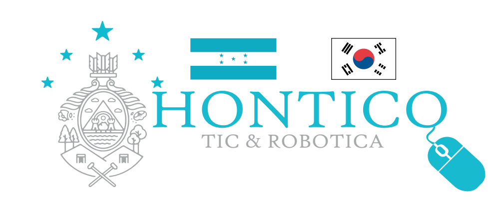
Efecto interactivo

MI PRESENTACIÓN DE PRUEBA
SALMO 23
Jehová es mi pastor; nada me faltará.
2 En lugares de delicados pastos me hará descansar;

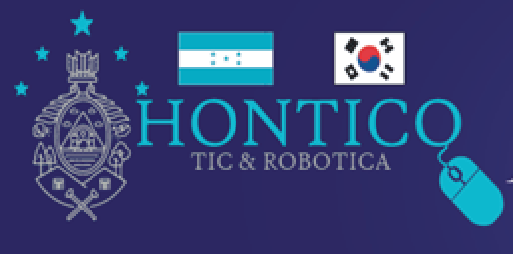
PENSAMIENTO DE HOY
En la vida, la música de fondo la pones tú. Aprende a disfrutar cada detalle de ella y «bailar», incluso en los momentos más difíciles.
https://www.homohominisacrares.net/espiritualidad/frases-cristianas.php
+ INFO

Enlace a URL

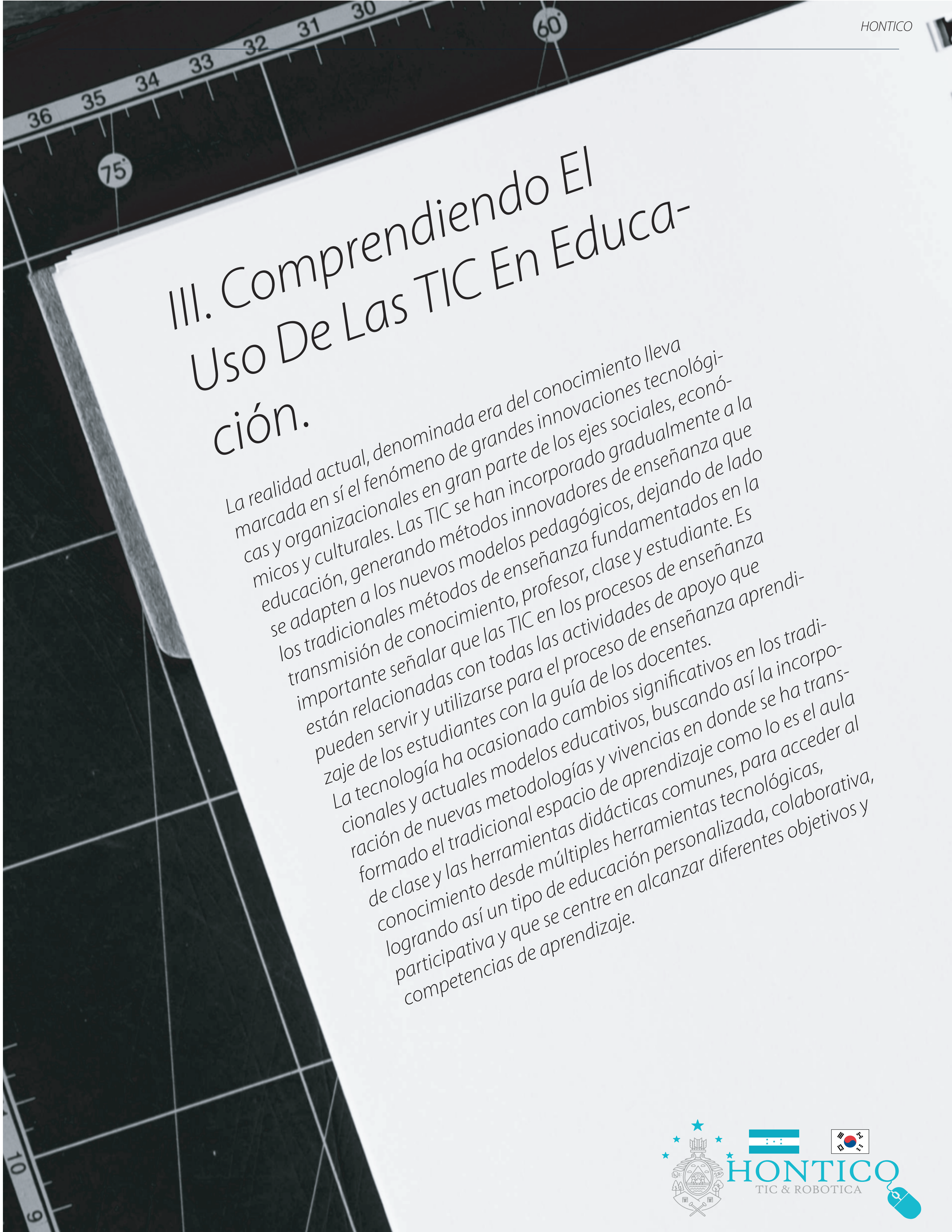




TIC UNIDAD III



LAS TIC COMO APOYO AL PLAN DE ESTUDIOS Y AL PROCESO DE EVALUACIÓN.



III. Comprendiendo El Uso De Las TIC En Educación.

La realidad actual, denominada era del conocimiento lleva marcada en sí el fenómeno de grandes innovaciones tecnológicas y organizacionales en gran parte de los ejes sociales, económicos y culturales. Las TIC se han incorporado gradualmente a la educación, generando métodos innovadores de enseñanza que se adapten a los nuevos modelos pedagógicos, dejando de lado los tradicionales métodos de enseñanza fundamentados en la transmisión de conocimiento, profesor, clase y estudiante. Es importante señalar que las TIC en los procesos de enseñanza están relacionadas con todas las actividades de apoyo que pueden servir y utilizarse para el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes con la guía de los docentes.

La tecnología ha ocasionado cambios significativos en los tradicionales y actuales modelos educativos, buscando así la incorporación de nuevas metodologías y vivencias en donde se ha transformado el tradicional espacio de aprendizaje como lo es el aula de clase y las herramientas didácticas comunes, para acceder al conocimiento desde múltiples herramientas tecnológicas, logrando así un tipo de educación personalizada, colaborativa, participativa y que se centre en alcanzar diferentes objetivos y competencias de aprendizaje.



Objetivos

1. Organizar, analizar, administrar y compartir información con gran facilidad.
2. Comprender los principales conceptos que se utilizan en Excel, así como su uso práctico orientado al análisis de bases datos, operaciones matemáticas y funciones básicas.
3. Entender la importancia de las funciones básicas como suma, promedio, min, max, redondear, ahora, Si, entre otras.
4. Manejar y combinar hojas de trabajo dentro de Excel.

¿Qué es Canva?

Canva es un sitio web donde puedes ingresar para crear un diseño gráfico. La web fue creada enfocada en personas no profesionales del diseño, quienes requieren productos gráficos. Puedes acceder a todas las facilidades que ofrece la herramienta, con solo ingresar a su página web y crear una cuenta de usuario.
Por otro lado, la plataforma también cuenta con su app para dispositivos móviles, lo que facilita enormemente su uso.
Canva surgió en 2012 abriendo un mundo de posibilidades a expertos y aficionados en cuanto a la creación de productos gráficos. Puedes hacer uso de la web sin pago alguno, pero para obtener acceso a sus opciones más avanzadas debes pagar por el servicio.



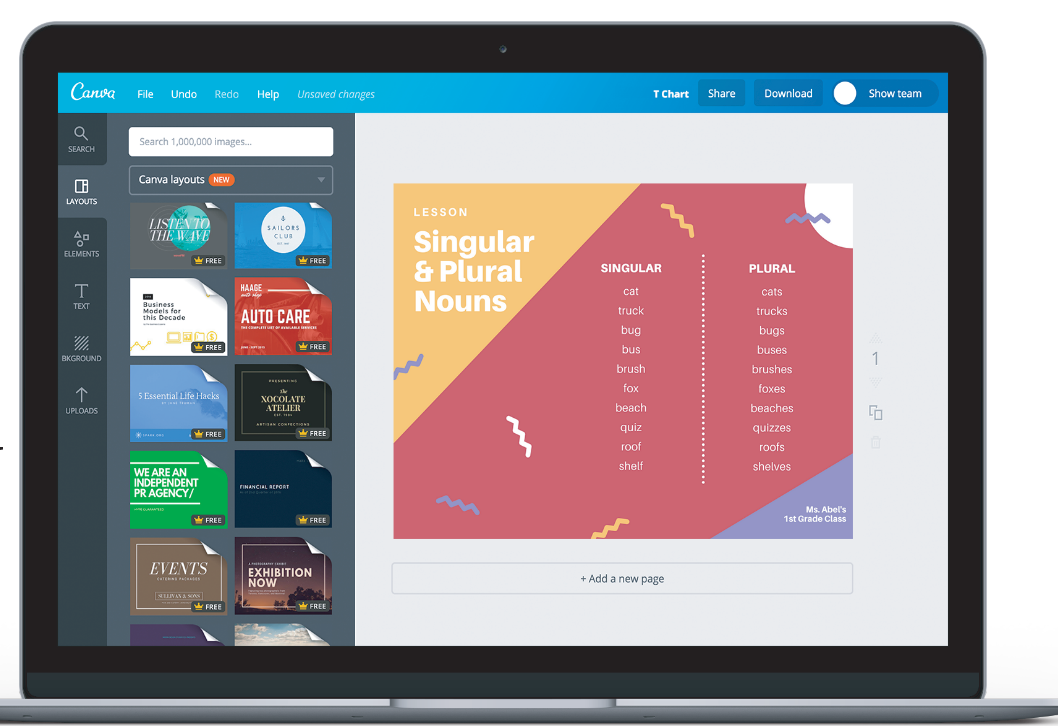
Características Principales de Canva¡

Es una herramienta fácil de utilizar y muy intuitiva. Es ideal tanto para profesionales como para los que no lo son.
No requiere ser descargada o instalada en tu computadora personal. Es una plataforma online que puedes utilizar con una conexión a Internet.
Si lo deseas, también puedes hacer uso de su versión para móviles, en cuyo caso debes descargar su app.
Cuenta con un banco de ocho mil plantillas gratis, para cien tipos de diseños diferentes.
Te permite crear tus propios diseños incluyendo textos, imágenes y otros componentes.
Incluye una amplia variedad de elementos multimedia para tu creación.
Puedes generar diseños particulares, profesionales, educativos, papelería, entre otros.
La herramienta web te brinda la posibilidad de comprar la impresión del diseño que has creado, el cual te será enviado para tu uso.





Entre los diversos diseños que puedes fabricar están:



Tarjetas de presentación
Gráficos para publicaciones en blogs
Diseños para redes sociales: imágenes para Pinterest, posts para Instagram, gráficos para Facebook, entre otros.
Portadas para CD, libros, revistas, etc.
Folletos
Volantes
Anuncios
Banners
Postales
Ebooks
Guías
Programas
Invitaciones
Horarios y calendarios
Encabezados
Infografías
Collages de fotos
¿Cómo utilizar Canva para crear diseños originales?
Hacer uso de esta plataforma en cualquiera de sus versiones es muy sencillo. Te indicaremos los pasos a seguir para crear productos gráficos increíbles.





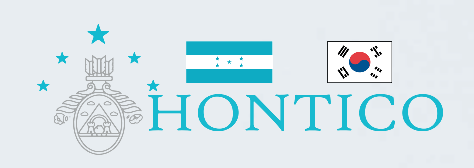
Qué es PicsArt Photo Studio

PicsArt es el editor de fotos para móvil gratuito más usado, fácil de utilizar, y con una gran cantidad de herramientas que te permite crear imágenes originales y divertidas. Una herramienta que ha dejado de ser «la típica» de edición básica para convertirse en una especie de red social donde los usuarios comparten sus imágenes creando una comunidad. En este post quiero enseñarte las funciones que ofrece esta herramienta acompañada de algunos tutoriales que me parecen interesantes.

Para qué sirve PicsArt photo studio

La aplicación PicsArt photo studio se trata de una suite completa de edición y gestión fotográfica. Te permitirá hacer adaptaciones a las imágenes de forma rápida, sencilla sin mayores complicaciones. Este aspecto ha sido una de las razones de éxito de la aplicación, puedes hacer infinidad de modificaciones y retoques con solo algunos clics. Tienes opción entre una amplia variedad, tales como: Marcos y bordes, collage, efectos de testo, recortes, rótulos, ajustes de color, etc.







Para que todo el proceso sea más sencillo, PicsArt photo studio divide todo en sectores.

- *Collage Maker, para combinar fotos usando plantillas.*
- *Effects, con gran cantidad de efectos, entre ellos filtros, cambios en la textura y otros.*
- *Editor, es una opción más profesional donde puedes superponer imágenes, añadirles texto o pegatinas, etc.*
- *Drawing Tool, aquí es donde puedes hacer maravillosos lienzos. Puedes hacer dibujos especiales con la variedad de pinceles y estilos de textos.*

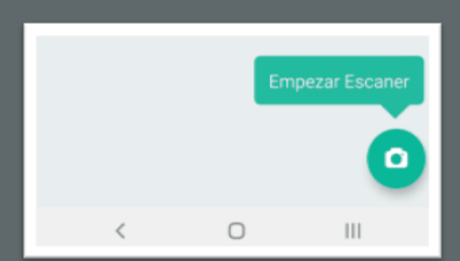
CamScanner

CamScanner es una de las mejores herramientas para escanear y guardar documentos de todo tipo. Permite escanear usando la app de cámara de tu móvil o la suya propia, que además incluye ajustes de encuadre, orientación y otras ayudas que mejorarán el resultado final.
Evidentemente, para poder usar la aplicación, lo primero que tenemos que hacer es descargarla de la tienda de aplicaciones de Google Play, si tienes un móvil Android, o de la Apple Store, si eres de iOS.





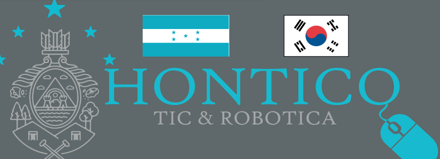
Al iniciar la aplicación nos pide registrarnos con un correo electrónico o por medio del número de teléfono de nuestro dispositivo, eso queda a la elección de cada uno. Una vez hemos completado este trámite, ya podemos empezar a escanear. Para ello debemos pulsar el botón con forma de cámara que está en la parte inferior derecha de la pantalla.



- En este momento se activa la cámara y justo debajo de la imagen podemos elegir entre varios tipos de documentos a escanear como son PPT, OCR, Docs (viene por defecto), Tarjeta de identificación, Libro, Libro de preguntas o código QR.





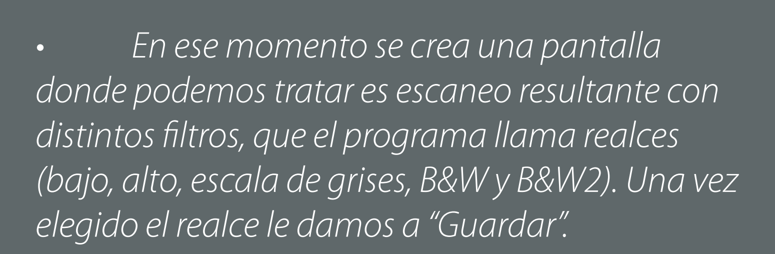


• Si pulsamos en el icono PDF, también situado en la parte superior derecha, podremos convertir el documento a este formato, e incluso ponerle un sello anti-falsificación, firmar el PDF, ponerle una contraseña o elegir el tipo de compresión del archivo resultante.

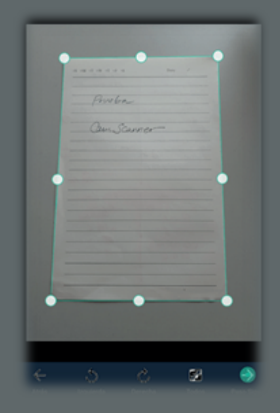
Todos los documentos se guardan por defecto en la nube de CamScanner que consta, en la versión gratuita, de 200 MB de almacenamiento. Todos están distribuidos por carpetas, que podemos



• Nosotros elegimos Docs para este ejemplo. Ahora colocamos la cámara de tal manera que el documento quede lo más recto posible en la pantalla y pulsamos en el botón con forma de cámara de la parte central inferior de la pantalla.

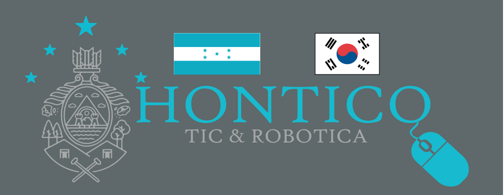


• En ese momento se crea una pantalla donde podemos tratar es escaneo resultante con distintos filtros, que el programa llama realces (bajo, alto, escala de grises, B&W y B&W2). Una vez elegido el realce le damos a "Guardar".





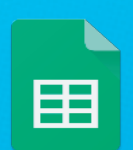


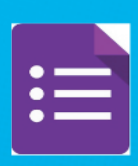







G Suite For Education



¿Qué es G Suite Google Apps?

Básicamente la Suite de Google o Google Apps es una herramienta muy poderosa que engloba 6 aplicaciones.
G Suite es una colección de herramientas de productividad que ofrece Google a las empresas y profesionales, incluyendo correo electrónico con un dominio propio, almacenamiento en la nube, programas de ofimática y otras utilidades, disponibles a través de Internet en el navegador o en aplicaciones móviles.

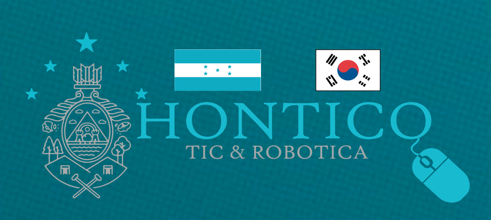
Aplicación que te permite trabajar con el email, calendarios, tareas, documentos de ofimática, espacio para almacenamiento, crear mini sites como páginas web internas y con un espacio ilimitado para guardar y rescatar conversaciones de email.



Qué es Google Meet

Google Meet es un servicio de videotelefonía desarrollado por Google. Es una de las dos aplicaciones que constituyen la nueva versión de Hangouts, siendo la otra Google Chat. Google comenzó a retirar la versión clásica de Hangouts en octubre de 2019.
Inicialmente Google lanzó Meet como un servicio comercial; en abril de 2020 Google comenzó a lanzarlo también a los usuarios gratuitos, causando especulaciones sobre si la versión para consumidores de Google Meet aceleraría la depreciación de Hangouts.
El 1 de junio de 2022, Google anunció sus planes para fusionar Google Duo y Google Meet en una sola plataforma. Una vez terminado el proceso, Google Duo pasará a llamarse Google Meet.





Qué es Google Drive?

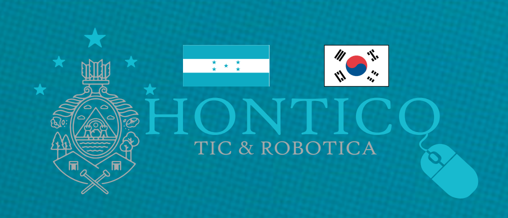
Google Drive es un servicio de almacenamiento de datos que son guardados en la nube (plataforma en línea a la que se accede desde cualquier dispositivo con conexión a Internet). El servicio de almacenamiento de Google Drive ofrece 15 GB de capacidad sin costo para cada usuario de Gmail. Además, ofrece planes de pago que disponen de mayor espacio en la nube, entre otros beneficios.
Google Drive permite copiar archivos desde el ordenador para que sean guardados en la nube. En caso de que el usuario quiera editar esos documentos, debe descargarlos en su ordenador. También, permite crear documentos y carpetas directamente desde la plataforma a través de los documentos de Google Docs que presentan funciones muy similares a los programas del paquete Microsoft Office.

- Editar en línea, es decir, sin necesidad de descargar el archivo en su ordenador.
- Compartir los documentos con otros usuarios para que también comenten y editen en tiempo real. Esto optimiza el trabajo en equipo en simultáneo.

Google Calendar

es una agenda y calendario electrónico desarrollado por Google. Permite sincronizarlo con los contactos de Gmail de manera que podamos invitarlos y compartir eventos. Está disponible desde el 13 de abril de 2006. Aunque los usuarios no están obligados a tener una cuenta de Gmail, sí deben disponer de un Cuenta de Google para poder usar el software.
Con Google Calendar, puedes programar tus reuniones y eventos rápidamente, y recibir recordatorios para estar siempre al tanto de lo que va a ocurrir. Calendar se ha diseñado para equipos, por lo que es muy fácil compartir agendas con los demás y crear varios calendarios que tú y tu equipo podéis utilizar conjuntamente.





Jamboard de Google

es una pizarra interactiva que permite a sus usuarios compartir ideas, imágenes y colaborar entre ellos en tiempo real. ¿Te acuerdas de la tradicional pizarra blanca que conocemos de nuestras clases presenciales y que nos ha acompañado de generación en generación? (quizá hoy en día la hemos dejado un poco de lado por la educación en línea). Pero, gracias al avance de la tecnología podemos utilizarla a distancia y almacenar toda la información en la nube.

"Es una pantalla increíblemente adaptable y precisa, en la que puedes dibujar como lo harías en una pizarra tradicional. Con Jamboard puedes estar conectado en cualquier rincón del mundo y eliminar los obstáculos que frenan la productividad".

Como puedes ver, Jamboard de Google es una plataforma digital colaborativa que facilita la creación sin límites y el intercambio de ideas sin restricciones. De hecho, es una de las mejores herramientas para realizar

Qué es Google Classroom

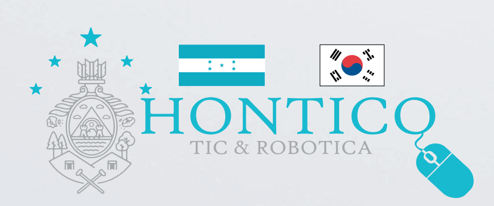
Google Classroom es una herramienta creada por Google en 2014, y destinada exclusivamente al mundo educativo. Su misión es la de permitir gestionar un aula de forma colaborativa a través de Internet, siendo una plataforma para la gestión del aprendizaje.

Todas las opciones de esta herramienta están asociadas a una cuenta de Google, de manera que tanto el profesor como los estudiantes deberán tener su Gmail, y su cuenta de Google actuará como su identificador. Esto quiere decir que no tendrás que crear una cuenta específica para esta herramienta, ya que se utilizarán tus identidades de Google.

Puedes usar Classroom en tu centro educativo para optimizar la gestión de tareas y para mejorar la colaboración y la comunicación. Classroom está disponible en la Web o como aplicación móvil. Puedes utilizar Classroom con muchas herramientas que ya uses, como Gmail, Documentos de Google y Google Calendar.
La principal ventaja de Google Classroom es que se trata de un servicio totalmente gratuito, con tener una cuenta de Gmail ya tienes acceso, y los centros educativos pueden acceder con sus cuentas de GSuite. También es bastante fácil de utilizar, e incorpora métodos de comunicación en tiempo real entre profesores y alumnos.





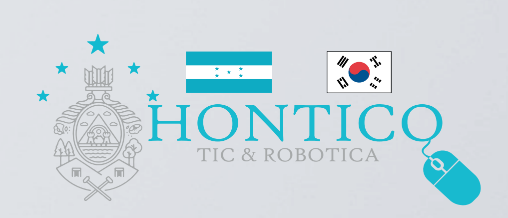


La herramienta permite la asignación de tareas de forma selectiva, permite compartir documentos con todas las clases, y facilita la organización de la información al generar estructuras automáticas de carpetas para organizar los recursos. Tiene aplicaciones para móviles y tabletas además del cliente web, por lo que se puede acceder prácticamente desde cualquier lado.

¿Qué puedo hacer con Classroom?

Tipo de usuario	Esto es lo que puedes hacer
Profesores	• Iniciar videollamadas. • Crear y gestionar clases, tareas y calificaciones online sin necesidad de usar papel. • Añadir materiales a las tareas, como vídeos de YouTube, encuestas de Formularios de Google y otros elementos de Google Drive. • Enviar comentarios directos y en tiempo real. • Utilizar el tablón para publicar anuncios y plantear preguntas para fomentar el diálogo entre los alumnos. • Invitar a los padres o tutores a que se registren para recibir comunicaciones periódicas sobre los próximos trabajos de los alumnos y sobre los trabajos que todavía no han entregado.
Alumnos	• Mantenerse al tanto del trabajo de clase y entregar tareas. • Consultar informes de originalidad, comentarios y calificaciones. • Compartir recursos e interactuar en el tablón de anuncios o por correo electrónico.
Padres o tutores	• Recibir comunicaciones periódicas sobre el trabajo del alumno a su cargo. • Consultar anuncios y actividades.
Administradores	• Proteger los datos y definir los permisos de tus usuarios. • Configurar clases y listas. • Añadir o eliminar alumnos y profesores de las clases. • Solicitar asistencia las 24 horas.

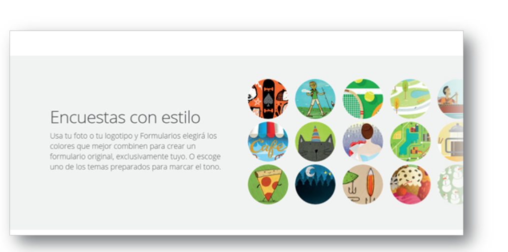




Importancia de usar los formularios de Google

El formulario de Google tiene diferentes funciones en el aula. Una de ellas es su uso como cuestionario para evaluar a los alumnos. Nos genera inmediatamente un feedback, ya que permite mostrar automáticamente la información al profesor en una hoja de cálculo.

Formularios de Google es una herramienta incluida en el ecosistema GSuite que permite recopilar y organizar cualquier tipo de información. Es totalmente flexible, por lo que se puede adaptar a nuestras necesidades y a las diferentes fases del proceso de enseñanza-aprendizaje.



¿Qué es Google Forms?

Google Forms es una herramienta gratuita de Google enfocada en el desarrollo de formularios de manera práctica.

En ella, es posible crear encuestas, pruebas y recolectar datos específicos tales como emails, teléfonos, edad y otros importantes para analizar un negocio.

Google Forms ofrece una serie de opciones editables, personalizables y complementarias para que cada formulario satisfaga las necesidades de los usuarios.

Es posible crear secciones de respuestas, colocar preguntas de elección múltiple, respuestas largas o cortas, insertar imágenes, seleccionar respuestas como obligatorias y recibir todo el análisis después de que los internautas hayan respondido el formulario.



¿Cuáles son las ventajas de usar Google Forms?

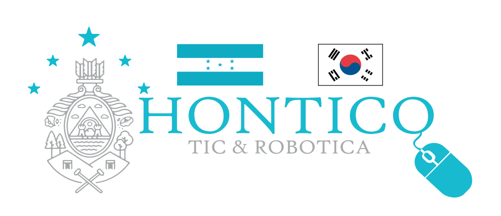
Además de ser un servicio gratuito, Google Forms permite desarrollar formularios con varias finalidades.

La herramienta es didáctica, objetiva e intuitiva, lo que facilita la creación de formularios tanto para quien ya está familiarizado, como para quien nunca tuvo contacto con la plataforma.

Por ser personalizable, es posible dejar la página con la identidad de tu negocio y más profesional solo con







¿Qué tipos de formularios se pueden crear?

Puedes crear varios tipos de formularios para tu marca. Los principales son test, formularios de contacto, invitaciones, encuestas e inscripciones en eventos.

Puedes usarlos en tu marca para aprender más sobre tu buyer persona, realizar investigaciones de mercado, recibir inscripciones para algún evento online o utilizarlos como página de captura para captar nuevos leads.

7 consejos para aprovechar al máximo Google Forms

A continuación, te presentamos 7 funciones extras que van a impulsar aún más los resultados de tus formularios.

1. Incluye colaboradores
Agrega integrantes de tu equipo a un proyecto en Google Forms para que puedan auxiliar en la edición del formulario y analizar las respuestas del público.

2. Personaliza los formularios
Pon una imagen en el encabezado, elige un color del tema y selecciona el estilo de la fuente. También existe una serie de temas listos con objetivos específicos ya disponibles que van a personalizar la construcción de tu formulario.

3. Échale un vistazo a las respuestas de los formularios
Puedes analizar las respuestas a través de Google Forms de tres maneras: por pregunta, individualmente o de forma resumida, a través de un gráfico con el porcentaje de respuestas para cada pregunta.
Por último, puedes descargar las respuestas, transformarlas en una planilla en Google e, incluso, enviarlas directamente a los emails recopilados individualmente en los formularios.

4. Incluye un captcha que tus formularios sean más seguros
Deja tu formulario más seguro creando un sistema de selección de imágenes para que las personas comprueben que están rellenando las preguntas sin robots y personalizar las respuestas.
Puedes crear tu propio captcha a través de Google Forms, con secciones en tu formulario y pidiendo que seleccionen imágenes específicas. Eso garantizará que fueron personas quienes te dieron las respuestas.

5. Aprovecha los complementos
En Google forms existe una sección llamada "Complementos". Al hacer clic en ella, se exhibe un menú con una serie de extensiones que agregan nuevos recursos a tu formulario.

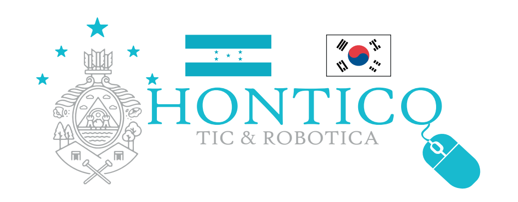
Algunos de los complementos pueden determinar el número de veces que el formulario podrá ser respondido, enviar notificaciones por email según vayan llegando las respuestas, recolectar respuestas offline y recibir planillas automáticas con datos de tu encuesta.

Son complementos muy interesantes para quien busca algo más personalizado y optimizado.

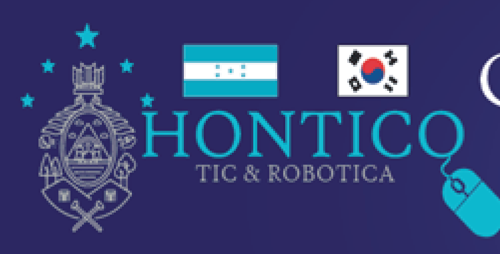
6. Haz que tu pregunta sea obligatoria
Seleccionar la opción de pregunta obligatoria garantiza que obtengas resultados más consistentes en tus encuestas, quizzes e inscripciones.
Otro beneficio es hacer que la solicitud de datos sea obligatoria porque va a perfeccionar tu encuesta de buyer persona. Email, teléfono y otras informaciones van a ayudarte a trabajar mejor el embudo de ventas con cada lead que captes.

7. Incluye el formulario en tu blog o sitio web
Este es un recurso que facilita el acceso de los usuarios a tu formulario y también los conduce a tu blog o sitio web sin que necesiten salir del mismo para llenar tu documento





TIC UNIDAD IV



Comunicacio n efectiva con los estudiantes a trave s de las TIC

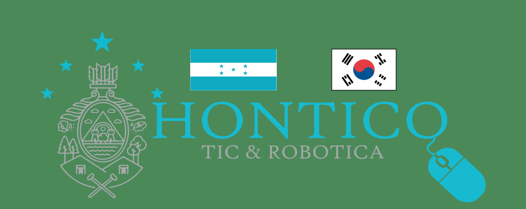
TIC



Clase modelo haciendo uso de las TIC

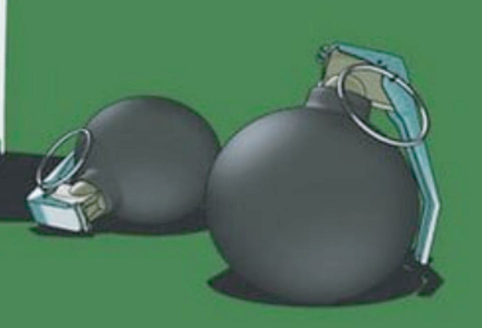
Es más que evidente que el sector educativo debe apegarse a las transformaciones digitales, con lo que, poco a poco, va incorporando cambios que se traducen en el uso de aplicaciones por parte de docentes y alumnos para la gestión de tareas, clases online, robótica en ciencias o tecnologías etc. Y es donde las redes sociales juegan un papel importante en la comunicación, y transferencia efectiva de datos.



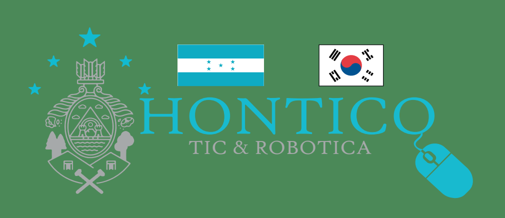


Objetivos

- *Utilizar las redes sociales tales como Telegram, WhatsApp y Zoom para establecer una comunicación efectiva con los estudiantes a través de las TIC.*
- *Implementar las redes sociales tales como Telegram, WhatsApp y Zoom como medio de transferencia de datos, ya sea tareas o asignaciones de una manera eficiente.*







Telegram

La aplicación de mensajería Telegram fue creada en el año 2013 por Nikolai y Pavel Durov. Estos dos inteligentes hermanos renunciaron a la firma rusa de redes sociales después de que fuera adquirida por el grupo Mail.ru.

Telegram es una aplicación de mensajería sencilla que incluye varias funciones. Para animar tu interacción, posee stickers y emojis incorporados. Aparte de estas funcionalidades, también puedes encontrar algunas innovaciones creativas como el chat secreto, los bots, el almacenamiento en la nube, la compresión de medios, el soporte multiplataforma.

Más de 200 millones de usuarios han instalado esta aplicación para su uso. El número puede aumentar en el futuro. Esta aplicación ofrece una excelente seguridad a los datos del usuario y hace un esfuerzo especial para proteger la privacidad del usuario.

Es una aplicación de mensajería basada en la nube y ofrece una API abierta para llevar a cabo la integración y el desarrollo basado en tus necesidades. Puedes enviar cerca de 30 mensajes en un segundo. Los canales encriptados proporcionan una seguridad de alto nivel para proteger tus textos de hackeos innecesarios. Esta aplicación actúa como uno de los mejores programas de mensajería instantánea que sirven a las necesidades del usuario tanto a nivel personal como profesional.

WhatsApp

Es la aplicación de mensajería más utilizada en todo el mundo. Esta aplicación fue adquirida recientemente por la mente experta de Facebook "Mark Zuckerberg". Las polémicas comenzaron a surgir tras los problemas de filtración de datos de Cambridge Analytica.

Los términos de seguridad de WhatsApp se convirtieron en una amenaza para los usuarios. A pesar de las controversias, WhatsApp sigue sobreviviendo como uno de los mensajeros de renombre en el espacio digital. Las comodidades y la sencilla interfaz atraen a los usuarios en poco tiempo.

Las características persuasivas como las videollamadas, los emojis, los stickers, los GIF, los mensajes con imágenes y la posibilidad de adjuntar una amplia gama de archivos captan la atención de los usuarios en un abrir y cerrar de ojos.

La atractiva interfaz impresiona a los usuarios, que se sentirán cómodos accediendo a los controles. Puedes manejar esta plataforma sin esfuerzo a pesar de tener conocimientos previos. Hay opciones para personalizar el espacio del chat y hacer que la conversación sea más animada. Algunas de sus funcionalidades personalizadas inspiran a los usuarios a trabajar con esta aplicación a pesar de los problemas. Es uno de los programas de mensajería más conocidos que conquistan los canales de comunicación en todo el mundo.





HONTICO
TIC & ROBOTICA



Diferencia entre WhatsApp y Telegram



Si analizas detenidamente estas dos aplicaciones: WhatsApp vs Telegram, encontrarás varias diferencias. Esta sección te ayudará a elegir entre estas dos aplicaciones sabiamente.

Telegram tiene una técnica de cifrado confiable de extremo a extremo para asegurar los mensajes con la propiedad de autodestrucción.

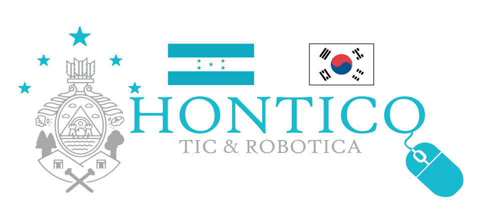
Puedes establecer un límite de tiempo para que los mensajes enviados aparezcan en el destino durante un periodo específico, y desaparece automáticamente. WhatsApp prometía un cifrado de extremo a extremo en el entorno de los chats, pero una reciente investigación informó de que el malware espía está recogiendo los datos de WhatsApp del usuario incluso sin su conocimiento.

Telegram funciona en multiplataforma. Utiliza diferentes canales y se puede abrir la app de Telegram en múltiples dispositivos. En WhatsApp, es imposible trabajar con muchos teléfonos. Telegram utiliza Bots para realizar diversas actividades como programar recordatorios, reproducir música, elaborar una lista de tareas.

Este bot es una aplicación incorporada, y no es necesario instalarlo por separado. WhatsApp no ofrece esta función. En Telegram, puedes encontrar opciones ilimitadas para compartir archivos y funciones de almacenamiento en la nube, pero WhatsApp se queda atrás. Telegram puede manejar cualquier tipo de archivo y enviarlo al destino rápidamente.

El límite de tamaño de los archivos es de hasta 1,5 GB. En WhatsApp, el tipo de archivo se restringe a los tipos de video, foto y documento. Telegram tiene las mejores actualizaciones en comparación con WhatsApp. La capacidad de los miembros del grupo en Telegram es de 200.000 miembros, y en WhatsApp, el número máximo es de 256.







Diseño de Contenidos

Diseño de contenidos significa no limitarse a poner en palabras un concepto en una página, sino encontrar la mejor forma de expresión para responder a una necesidad. Por esto se trata de un paso adicional con respecto a la redacción publicitaria que puedes integrar en tu estrategia de marketing de contenidos. Mientras tantas herramientas colaborativas, son servicios informáticos que permiten a los usuarios comunicarse y trabajar conjuntamente sin importar que estén reunidos o no en un mismo lugar físico. Se puede compartir información y producir conjuntamente nuevos materiales informativos, educativos, etc. Y como Resultado habrá una edición de archivos en equipo

Características	Ventajas	Desventajas
Diseño intuitivo y atractivo	Mejora l a experiencia del usuario.	Requiere pensar y planificar muy bien el diseño. Concentrar toda la información en una página es un gran desafío.
Contenido claro	Disminuye el trabajo de diseño	Se pueden utilizar anclas para cambiar la URL a medida que el usuario sube o baja en la página, pero solo un número limitado o el resultado será una página muy larga y difícil de nave.
SEO optimizado	Aumenta dramáticamente la exposición y el reconocimiento.	Para averiguar cuál contenido son eficiente y cuál no, se requieren he rramientas de analítica orientadas a guardar la sesión de usuario, las cuales son más caras.
Responsivo	Hace más sencillas las actualizaciones.	
Velocidad de carga	Elimina el contenido duplicado.	

Incorporación de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje basados en la elaboración colaborativa de proyectos.

El aprendizaje basado en proyectos colaborativos (ABPC) puede definirse, de una manera muy genérica, como una metodología didáctica que organiza el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante la elaboración de proyectos de forma colaborativa en grupos de estudiantes (Thomas, 2000; Gülbahar et al., 2006). En esta metodología didáctica, el concepto de proyecto puede aplicarse tanto al proceso de aprendizaje que el grupo de estudiantes debe seguir como al resultado que tiene que obtener de dicho aprendizaje.



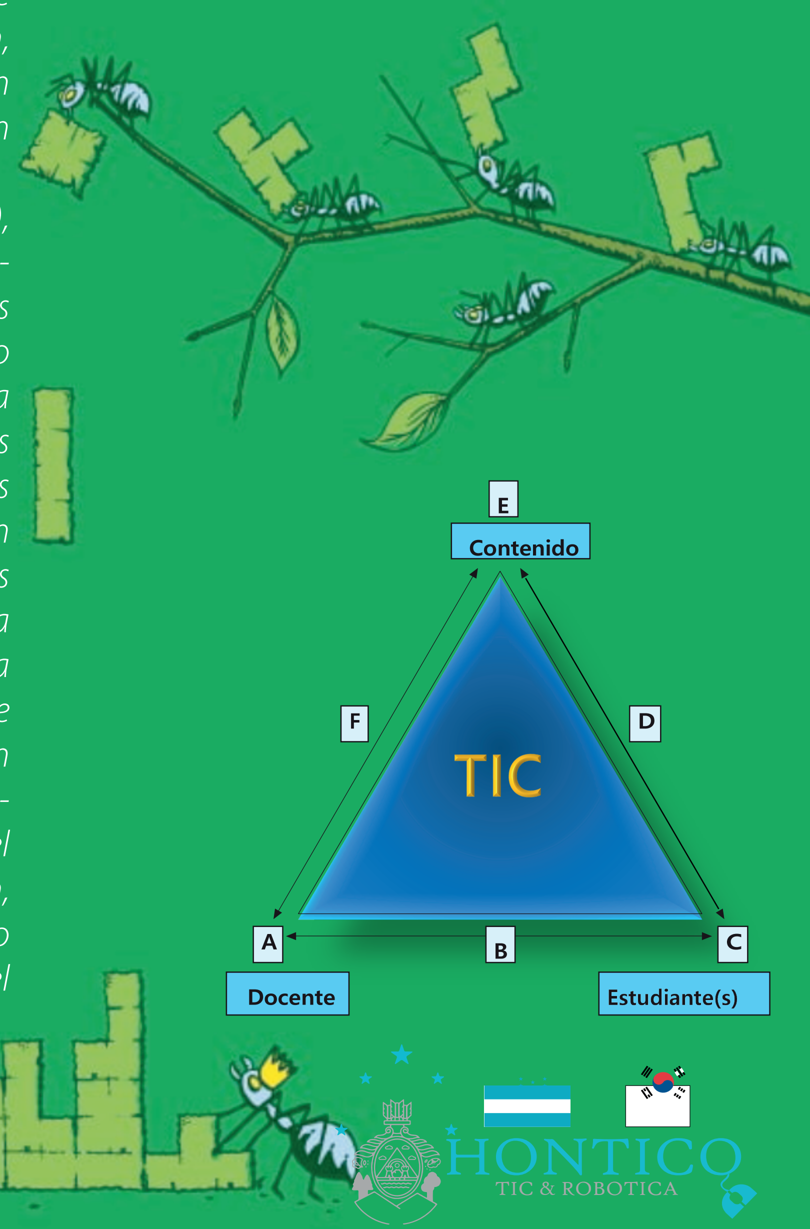
HONTICO
TIC & ROBOTICA

En relación con el proceso colaborativo del grupo de estudiantes, la elaboración de proyectos significa la propuesta al grupo de estudiantes de la resolución de problemas o la búsqueda de respuestas a cuestiones complejas para la cual deben diseñar un plan de actuación, ponerlo en práctica tomando decisiones a lo largo de la aplicación y resolver los problemas que vayan surgiendo.

Acerca del producto elaborado por el grupo, el aprendizaje mediante la elaboración colaborativa de proyectos significa que, finalmente, el conjunto de estudiantes debe acabar obteniendo un producto de su trabajo, que también se denomina genéricamente proyecto. Existe una variedad muy amplia de criterios que permiten clasificar diferentes tipos de proyectos en tanto que productos visibles del aprendizaje: según el área de conocimiento (proyectos de Ingeniería, de Arquitectura, de Economía, de Informática, etc.), según lo que se proyecta (proyecto de intervención, de investigación, aplicado, etc.) o según el tipo de objeto producido (un documento, una maqueta, un plano, un dibujo, un material hipermedia, un artículo científico, etc.).

Basándonos en la aportación de Dillembourg (1999), entendemos que un proceso de aprendizaje puede considerarse colaborativo cuando un grupo de estudiantes se dedican de forma coordinada, durante un tiempo suficiente, a resolver juntos un problema o realizar una actividad. Por lo tanto, la colaboración entre alumnos de- be ser el resultado de la existencia de objetivos grupales que superan la dimensión individual, de un grado de intersubjetividad suficiente que permita a los miembros de un grupo entender la tarea de la misma forma, de un proceso de corresponsabilización mutua entre los miembros del conjunto ante la tarea mediante estructuras de trabajo en grupo (Lou et al., 2004), de un proceso de interacción educativa que ponga en evidencia las estructuras de actividad dialógica propias del trabajo mediante proyectos colaborativos (Polman, 2004) y de la generación de un producto como resultado de la contribución de la totalidad de los miembros del colectivo.

El aprendizaje basado en proyectos, en tanto que metodología didáctica, se ha aplicado en numerosas ofertas formativas de diferentes disciplinas de educación superior. Dicha metodología didáctica es útil especialmente para aquellos cursos o asignaturas de estudios de grado o de posgrado que tienen un enfoque general clara- mente aplicado ya que, llevada a cabo de manera adecuada, promueve el desarrollo de conocimientos con una alta probabilidad de transferirse fuera de los con- textos académicos (Lee et al., 2004).





Aprendizaje orientado a proyectos usando las TIC.

Aplicación de las TIC en el aprendizaje basado en la elaboración colaborativa de proyectos

En la actualidad existen multitud de aportaciones que se han dedicado a proponer sistemas y arquitecturas tecno- lógicas de soporte para el aprendizaje basado en la elaboración colaborativa de proyectos (véanse, por ejemplo, Blumenfeld et al., 1991; Kehoe et al., 1997; Laffey et al., 1998; Gülbahar et al., 2006). Tomadas en su conjunto, estas aportaciones hacen referencia a seis tipos de herramientas tecnológicas que dan soporte: a) al docente; a los estudiantes, y c) al contenido, y a la interrelación entre: d) el docente y el contenido; e) el docente y los estudiantes, y f) los estudiantes y el contenido. La siguiente figura 1 muestra gráficamente la interconexión entre es- tos seis anteriores elementos por medio de las TIC.

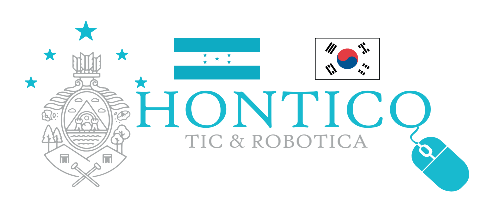
Las TIC y la interacción educativa docente-estudiantes

Para el diseño y el desarrollo del aprendizaje mediante proyectos el docente podrá necesitar la ayuda de las TIC para posibilitar la interacción educativa con sus estudiantes. Esto supone para el profesor la utilización de un determinado tipo de andamiaje educativo, que consiste en la provisión ajustada y contingente de diversas ayudas educativas a los estudiantes, en consonancia con las características del aprendizaje basado en proyectos colaborativos.
Tal como hemos caracterizado dicha metodología didáctica, el docente precisará de varios tipos de herra- mientas tecnológicas para proporcionar ayudas educativas útiles a los estudiantes, que deberán quedar integradas en una denominada aula virtual (Barberà et al., 2004). Definimos un aula virtual como el con- junto interrelacionado de recursos tecnológicos de información y comunicación que servirán de base para el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este caso, la elección de las herramientas tecnológicas debe hacerse teniendo en cuenta las características específicas del aprendizaje colaborativo mediante proyectos.

Las TIC y la relación entre el estudiante y el contenido

Las TIC pueden ayudar de manera privilegiada a poner en relación al estudiante con el contenido. Para todas las exigencias cognitivas que demanda el tratamiento de los contenidos que hemos indicado anteriormente, el
estudiante podrá necesitar diversas herramientas tecno- lógicas que le permitan aplicar adecuadamente las estrategias de aprendizaje que sean más apropiadas según el tipo de proyecto.
Algunas de estas herramientas tecnológicas en relación con el contenido pueden ser el uso de bases de datos, programas de búsqueda especializada en Internet, pro- gramas de clasificación de documentos, procesadores de textos, programas para representar la información, programas para elaborar la información obtenida y pro- gramas para comunicar y compartir la información.





Diseño de una actividad de enseñanza – aprendizaje basada en la elaboración colaborativa de proyectos

Las estrategias pedagógicas para la enseñanza y el aprendizaje por medio de las TIC aún se desenvuelven en un territorio más poblado de incertidumbres que de certezas, debido, obviamente, a la falta de consolidación de esta modalidad a lo largo del tiempo. No obstante, las pautas más aceptadas se decantan por un sistema fuertemente basado en estrategias cooperativas entre los estudiantes, de modo que, si en el pasado se impusieron la instrucción, el aprendizaje de hechos y procedimientos, y la puesta en práctica del conocimiento aprendido, en el futuro al que ahora nos aproximamos probablemente se considerará más adecuado el aprendizaje, entre otras alternativas didácticas, mediante proyectos y problemas, y la investigación y el diseño, el des- cubrimiento y la invención, la creatividad y la diversidad, y una combinación de la reflexión y la actuación (Donnelly et al., 2005).

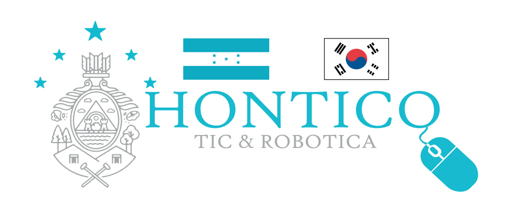
Una de las críticas más extendidas en el campo educativo es la excesiva abstracción de las actividades que se plantean en el ámbito escolar y también, aunque en menor grado, en el universitario. En este contexto, uno de los mayores retos de los docentes es motivar a los estudiantes hacia el aprendizaje y fomentar el uso de estrategias cognitivas complejas (Blumenfeld et al., 1991). Éste es uno de los puntos fuertes del trabajo basado en proyectos, puesto que fomenta el aprendizaje significativo y el des- arrollo de las competencias de resolución de problemas mediante la investigación autodirigida de los estudiantes.

Algunos ejemplos de actividades de aprendizaje basado en un proyecto colaborativo como los que se realizan en el Instituto Universitario de Posgrado son, entre otros, la elaboración de un periódico, la creación de una em- presa, el desarrollo de una web o la producción de un documental audiovisual.

El diseño y puesta en marcha de un proyecto colaborativo plantea una serie de etapas que el docente debe tener en cuenta desde el principio:

1. *Delimitar el propósito del proyecto, que tendrá que ser un trabajo sobre realidades profesionales existentes y relacionadas con la temática del aprendizaje, cuya ejecución implica procesos de diagnóstico, investigación y evaluación.*
2. *Formar un grupo de trabajo afín que comparta una visión integral de la actividad y acuerde unas convenciones de comunicación.*
3. *Establecer la metodología de trabajo, diseñando los objetivos específicos y el calendario, distribuyendo las actividades, determinando la forma de compartir re- cursos y materiales, y estableciendo un plan de acción.*
4. *Adoptar unas normas de actuación como grupo, es decir, diseñar las estrategias colaborativas necesarias para trabajar juntos y alcanzar objetivos compartidos.*
5. *Desarrollar el proyecto aplicando estrategias enfocadas a la consecución de los objetivos marcados y no meramente a la recopilación de datos.*
6. *Recabar la orientación del profesor, buscando apoyo durante el proceso y no sólo para el resultado final.*
7. *Consensuar las conclusiones, la forma y la presentación de los resultados del trabajo.*
8. *Establecer la estructura de presentación de los contenidos.*
9. *Elaborar y dar forma al proyecto por escrito.*
10. *Presentar y defender el proyecto ante un comité evaluador.*





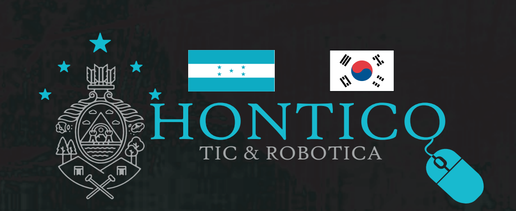
El diagrama de Gantt

Gracias a una fácil y cómoda visualización de las acciones a realizar, permite realizar el seguimiento y control del progreso de cada una de las etapas de un proyecto. Reproduce gráficamente las tareas, su duración y secuencia, además del calendario general del proyecto y la fecha de finalización prevista. Desde su introducción los diagramas de Gantt se han convertido en una herramienta básica en la gestión de proyectos de todo tipo, con la finalidad de representar las diferentes fases, tareas y actividades programadas como parte de un proyecto o para mostrar una línea de tiempo en las diferentes actividades haciendo el método más eficiente. Estas redes relacionan las actividades de manera que se puede visualizar el camino crítico del proyecto y permiten reflejar una escala de tiempos para facilitar la asignación de recursos y la determinación del presupuesto.

Después de haber preparado el diagrama de barras inicial, los gerentes pueden estar seguros de que todas las actividades del proyecto están planeadas, el orden en que deben ejecutarse se ha tomado en consideración, se incluyeron estimaciones de tiempo para finalizarlas y finalmente, se ha desarrollado el tiempo general estimado para completar el proyecto. El diagrama de Gantt se convierte en el plan general del proyecto. Conforme avanza el proyecto y las actividades se completan, el avance real se registra mediante el sombreado de las barras horizontales. Periódicamente, estos diagramas se actualizan y se distribuyen a todos los participantes del proyecto.

Estos informes de estado permiten a los gerentes observar el avance de las actividades del proyecto, identificar áreas problema o cuellos de botella y desarrollar acciones correctivas para poner el proyecto otra vez en dirección al objetivo.

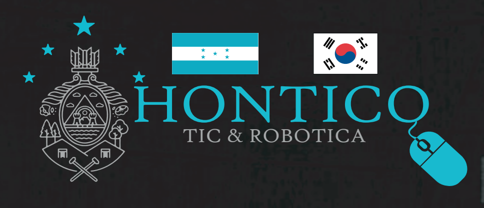




Pasos para crear un diagramade Gantt

1. Comprender la estructura del proyecto
2. Reunir la información necesaria sobre los pasos y recursos
3. Determinar los plazos que llevará cada actividad
4. Programar las tareas a realizar para ajustar bien los plazos, escalonar los procesos y eliminar tiempos muertos
5. Colocar todas las barras de las tareas a realizar en el gráfico
6. Evaluar y asignar las relaciones de dependencia entre las diferentes etapas o tareas del proyecto
7. Implementar el diagrama de Gantt en una aplicación de software o en papel





Ejemplos de Diagramas de Gantt

a) En el siguiente diagrama de Gantt vemos:

- *Las diferentes etapas de un proyecto para el desarrollo de un Manual de Procedimientos para empresas, los trabajos a ser realizados en forma ordenada.*
- *Las barras horizontales indican el tiempo de ejecución de cada fase o proceso.*
- *La Primera columna indica la actividad a desarrollar*
- *Las líneas de color azul nos indican la duración: desde qué fecha hasta qué fecha se desarrolla una actividad.*
- *Podemos observar de manera rápida las actividades a ser realizadas en forma paralela.*
- *Por último, nos permite ver de manera rápida los domingos y feriados (en color gris).*

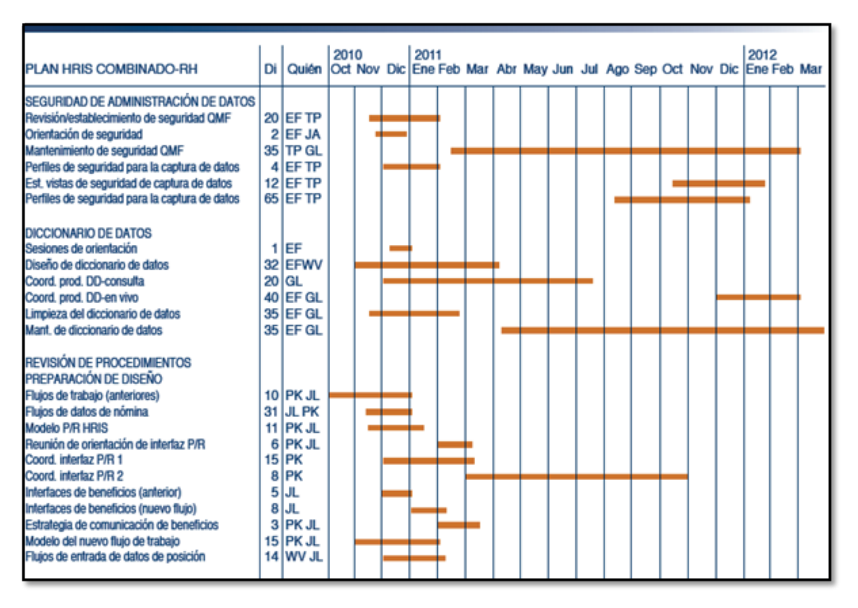
DIAGRAMA DE GANTT

Secuencia de la elaboración de los Manuales de procedimientos para empresa XX

MAYO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

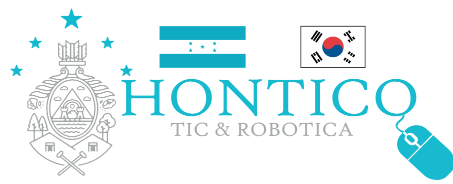
Nº	Actividades
1	Recolección de datos de la empresa
2	Primera Visita a la empresa
3	Entrevistas a funcionarios y Gerente
4	Analisis del relevamiento de datos
5	2º Visita a la empresa, entrevistas complementarias
6	Inicio de Elaboración del Manual de Funciones
7	Determinación de los procedimientos
8	Elaborar de los Fluxogramas
9	Finalizacion de los Manuales
10	Correccion de errores
11	Implementacion de los Nuevos Procedimientos
12	Retroalimentacion

b) El gráfico de Gantt en la siguiente figura muestra la tarea, los días- persona y las iniciales de cada persona responsable, así como las fechas inicial y final de cada tarea. El resumen de recursos provee a un buen gerente el total de días-persona para cada mes y para cada trabajador del proyecto, de modo que pueda administrarlo con éxito. En esta figura se describe un proyecto de administración de



PLAN HRIS COMBINADO-RH	Di	Quién
SEGURIDAD DE ADMINISTRACIÓN DE DATOS		
Revisión/establecimiento de seguridad QMF	20	EF TP
Orientación de seguridad	2	EF JA
Mantenimiento de seguridad QMF	35	TP GL
Perfiles de seguridad para la captura de datos	4	EF TP
Est. vistas de seguridad de captura de datos	12	EF TP
Perfiles de seguridad para la captura de datos	65	EF TP
DICCIONARIO DE DATOS		
Sesiones de orientación	1	EF
Diseño de diccionario de datos	32	EFWV
Coord. prod. DD-consulta	20	GL
Coord. prod. DD-en vivo	40	EF GL
Limpieza del diccionario de datos	35	EF GL
Mant. de diccionario de datos	35	EF GL
REVISIÓN DE PROCEDIMIENTOS		
PREPARACIÓN DE DISEÑO		
Flujos de trabajo (anteriores)	10	PK JL
Flujos de datos de nómina	31	JL PK
Modelo P/R HRIS	11	PK JL
Reunión de orientación de interfaz P/R	6	PK JL
Coord. interfaz P/R 1	15	PK
Coord. interfaz P/R 2	8	PK
Interfaces de beneficios (anterior)	5	JL
Interfaces de beneficios (nuevo flujo)	8	JL
Estrategia de comunicación de beneficios	3	PK JL
Modelo del nuevo flujo de trabajo	15	PK JL
Flujos de entrada de datos de posición	14	WV JL



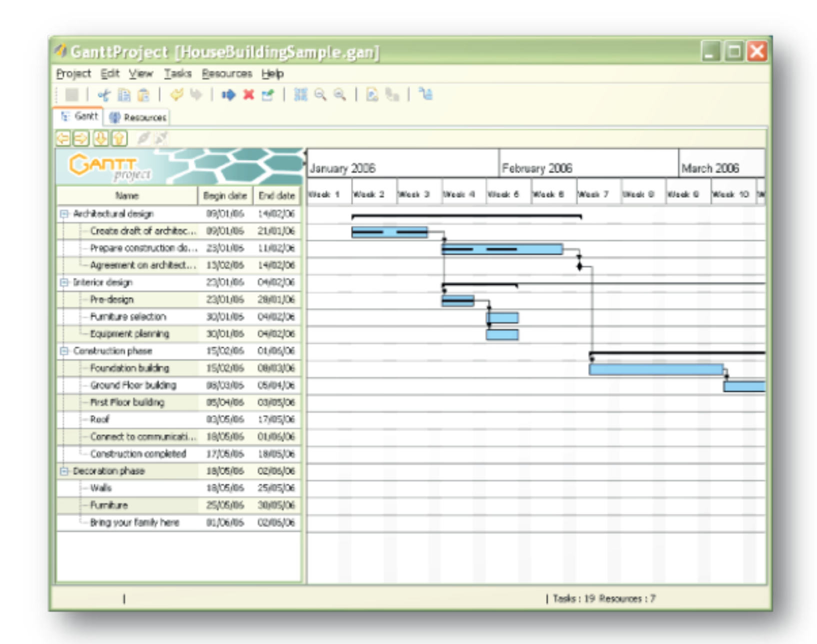


Herramientas informáticas para crear Diagramas de Gantt

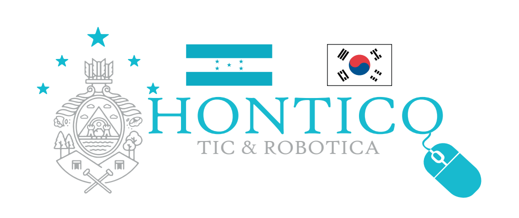
Se puede producir un diagrama de Gantt con una hoja de cálculo de una manera muy sencilla, marcando determinadas celdas para formar la representación de cada tarea. Existen macros que automatizan esta elaboración en Microsoft Excel y Libre/OpenOffice Calc. Sin embargo, existen herramientas de gestión de proyectos dedicadas a la planificación y seguimiento de tareas, que utilizan el diagrama de Gantt como pantalla principal. Se introducen las tareas y sus procesos son capaces de producir una representación de dichas tareas en el tiempo en el formato del gráfico de Gantt. También existen herramientas de licencia libre capaces de llevar a cabo dicho tipo de operación. Se deben valorar, por último, el uso de herramientas que usan una página web y el navegador para realizar el seguimiento de proyectos.

Algunas de dichas herramientas informáticas para crear Diagramas de Gantt son: OpenProj, GanttProject, TaskJuggler, Planner, Calligra Plan, Smartsheet, Tomsplanner, Gantter, Konstruir.

Se muestra a continuación Un diagrama creado con GanttProject:







Aprendizaje centrado en la resolución de problemas

En 1998, el Informe Mundial sobre la Educación de la UNESCO, «Los docentes y la enseñanza en un mundo en mutación», describió el impacto de las TIC en los métodos convencionales de enseñanza y de aprendizaje, augurando también la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje y la forma en que docentes y alumnos acceden al conocimiento y la información. Al respecto, la UNESCO señala que en el área educativa los objetivos estratégicos apuntan a mejorar la calidad de la educación por medio de la diversificación de contenidos y métodos, la promoción de la experimentación, la innovación, la difusión y el uso compartido de información y de buenas prácticas, la formación de comunidades de aprendizaje y estimulación de un diálogo fluido sobre las políticas a seguir. Con la llegada de las tecnologías, el énfasis de la profesión docente está cambiando desde un enfoque centrado en el profesor que se basa en prácticas alrededor del pizarrón y el discurso, basado en clases magistrales, hacia una formación centrada principalmente en el alumno dentro de un entorno interactivo de aprendizaje. Las TIC son la innovación educativa del momento y permiten a los docentes y alumnos cambios determinantes en el quehacer diario del aula y en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los mismos.

Estas tecnologías permiten entrar a un mundo nuevo lleno de información de fácil acceso para los docentes y alumnos. De igual manera, facilitan el ambiente de aprendizaje, que se adaptan a nuevas estrategias que permiten el desarrollo cognitivo creativo y divertido en las áreas tradicionales del currículo. Con el uso de las computadoras o TIC, los estudiantes desarrollan la capacidad de entendimiento, de la lógica, favoreciendo así el proceso del aprendizaje significativo en los alumnos. Cabe resaltar la importancia de las TIC en las escuelas, por el nivel cognitivo que mejorará en los niños y los docentes, al adquirir un nuevo rol y conocimientos, como conocer la red y cómo utilizarla en el aula e interactuar entre todos con los beneficios y desventajas.

Por esto, las TIC adquieren importancia en la formación docente y no sólo en la formación inicial, sino durante toda la vida profesional, debido a que cada vez más las TIC juegan un papel importante en el aprendizaje de los estudiantes, recordemos que, por ejemplo, el uso de Internet cada vez adquiere más adeptos, lo que implica que la información es buscada y encontrada más rápido que dentro de la escuela. Para muchos docentes el uso de las TIC implica ciertas desventajas, tales como aprender a usar las tecnologías, actualizar los equipos y programas, sobre todo, implica ocupar un tiempo fuera del lugar de trabajo, el cual muchos docentes no pretenden acceder.







¿Por qué debemos integrar las TIC en la resolución de problemas para el aprendizaje?

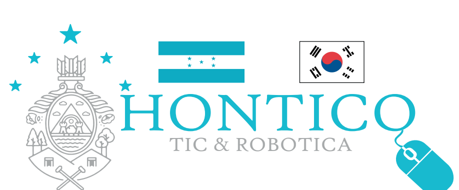
La era Internet exige cambios en el mundo educativo, y los profesionales de la educación tenemos múltiples razones para aprovechar las nuevas posibilidades que proporcionan las TIC para impulsar este cambio hacia un nuevo paradigma educativo más personalizado y centrado en la actividad de los estudiantes. Además de la necesaria alfabetización digital de los alumnos y del aprovechamiento de las TIC para la mejora de la productividad en general, constituyen poderosas razones para aprovechar las posibilidades de innovación metodológica que ofrecen las TIC para lograr una escuela más eficaz e inclusiva.

Las principales funcionalidades de las TIC en la Educación Básica Regular están relacionadas con lo siguiente:



– Alfabetización digital de los estudiantes, profesores y familias.
– Uso personal (profesores y alumnos): acceso a la información, comunicación, gestión y proceso de datos.
– Gestión del centro: secretaría, biblioteca, gestión de la tutoría de alumnos.
– Uso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.
– Comunicación con las familias (a través de la web de la escuela).
– Comunicación con el entorno.
– Relación entre profesores de diversas escuelas (a través de redes y comunidades virtuales): compartir recursos y experiencias, pasar informaciones, preguntas.
– Instrumento para procesar la información (software): más productividad, instrumento cognitivo. Hay que procesar la información para construir nuevos conocimientos-aprendizajes.
– Canal de comunicación presencial (pizarra digital). Los alumnos pueden participar más en clase.
– Canal de comunicación virtual (mensajería, foros, weblog, wikis, plataformas e-centro…), que facilita trabajos en colaboración, intercambios, tutorías, compartir, poner en común, negociar significados, informar.
– Medio didáctico (software): informa, entrena, guía el aprendizaje, evalúa, motiva. Hay muchos materiales interactivos autocorrectivos.
– Herramienta para la evaluación, diagnóstico y rehabilitación (SOFTWARE).
– Suelen resultar motivadoras (imágenes, video, sonido, interactividad) y la motivación es uno de los motores del aprendizaje.
– Pueden facilitar la labor docente: más recursos para el tratamiento de la diversidad, facilidades para el seguimiento y evaluación (materiales autocorrectivos, plataformas…), tutorías y contacto con las familias.
– Permiten la realización de nuevas actividades de aprendizaje de alto potencial didáctico.
– Suponen el aprendizaje de nuevos conocimientos y competencias que inciden en el desarrollo cognitivo y son necesarios para desenvolverse en la actual Sociedad de la Información.
– Instrumento para la gestión administrativa y tutorial facilitando el trabajo de los tutores y los gestores de la escuela.
– Facilita la comunicación con las familias (E-mail, web de centro, plataforma E-centro). Se pueden realizar consultas sobre las actividades del centro y gestiones on-line, contactar con los tutores, recibir avisos urgentes y orientaciones de los tutores, conocer los que han hecho los hijos en la escuela, ayudarlos en los deberes… y también recibir formación diversa de interés para los padres.





¿Planteando problemas para su resolución, haciendo uso efectivo de las TIC?

Caso No. 01

Un problema que podríamos tener durante nuestra formación académica seria la imposibilidad de asistir a clases presenciales debido a algún problema familiar pero ocurrido dentro de un periodo que no permita bajas por la aplicación de exámenes, entonces entrarían las TIC, pues podríamos ponernos en contacto con nuestro profesor en línea, ya sea mediante una plataforma Videollamadas, mensajes, entre otros.

Así, lo que haríamos seria ajustar citas para poder, en dado caso, tomar clase, entregar un trabajo final o hacer examen sin necesidad de vernos personalmente, pero todo esto se haría con la confianza de que el alumno realice todas las actividades de manera íntegra, es decir, sin acudir a páginas de Internet ni libros para buscar información sobre lo que en ese momento se esté preguntando, pues siempre se correría con ese riesgo.

Ahora bien, veamos pros y contras de trabajar de esta manera: en primer lugar, se perdería la enseñanza didáctica-interactiva entre el alumno y el profesor, así como la comunicación adecuada y directa, factores que son muy importantes durante el desarrollo académico.

Caso No. 02

La conexión a Internet permite que personas de distintas edades puedan educarse a través de portales informativos existentes en la red. Esto ha permitido un aumento significativo de la alfabetización.

Las personas con dispositivos tecnológicos y con acceso a Internet tienen la oportunidad de conectarse a la hora y el tiempo que consideren necesario para su instrucción personal. Actualmente, dentro de la red, existen innumerables portales de entretenimiento e interactivos para la educación de los niños.

Además, se ha incrementado el auge de los cursos virtuales (pagos y gratuitos), cuya finalidad es realizarlos en la comodidad de los hogares, sin necesidad de enfrentarse con la ciudad.

La UNESCO considera que las tecnologías de información y comunicación complementan, enriquecen y transforman la educación en las sociedades mundiales.

Caso No. 03

Independientemente de las actividades económicas que se desempeñen, el uso de las computadoras y la conexión a Internet se ha hecho necesaria en la actualidad. La conexión por medio del Internet y de los dispositivos inteligentes hacen que las actividades laborales sean mucho más fáciles y rápidas.

Las horas de trabajos presenciales se han reducido mediante el incremento de las actividades en línea desde las computadoras. La conexión a Internet ha permitido que muchos grupos sociales del mundo tomen la decisión de trabajar desde sus hogares con sus ordenadores personales.

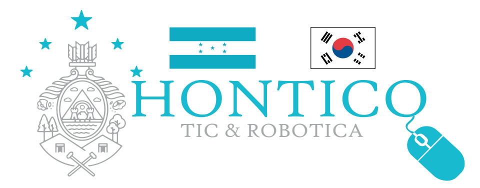
Además, las empresas grandes y pequeñas han crecido significativamente por tener la posibilidad de ofrecer sus productos o servicios por medio del Internet. De hecho, los teléfonos móviles suelen tener la misma importancia que una computadora para fines laborales.











Decálogo Sobre Uso Didáctico De Las Tic En El Aula

1. Lo relevante debe ser siempre lo educativo, no lo tecnológico.

2. Las TIC no tienen efectos mágicos sobre el aprendizaje, ni generan automáticamente innovación educativa (ni se es mejor o peor profesor, ni los alumnos aumentan motivación, interés, rendimiento…).

3. Es el método o estrategia didáctica, junto con las actividades planificadas, las que promueven un tipo u otro de aprendizaje (recepción, descubrimiento…).

4. Los alumnos deben hacer cosas con la tecnología.

5. Las TIC deben usarse tanto como recursos de apoyo para el aprendizaje académico de las distintas materias curriculares, como para la adquisición y desarrollo de competencias específicas en TIC.

6. Las TIC pueden usarse tanto para la búsqueda, consulta y elaboración de información como para relacionarse y comunicarse con otras personas (tareas intelectuales y sociales).

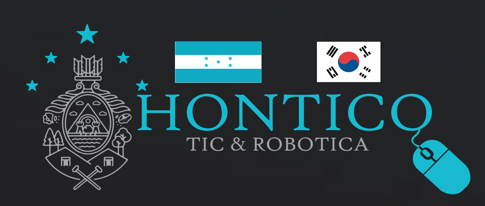
7. Las TIC se deben utilizar tanto para el trabajo individual como para el desarrollo de procesos de aprendizaje colaborativo entre grupos de alumnos (tanto presencial como virtualmente).

8. Cuando se planifica una lección, proyecto o actividad con TIC debe explicitarse tanto el objetivo y contenido del aprendizaje curricular como el tipo de competencia o habilidad tecnológica que promueve.

9. Evitar la improvisación en el aula de informática. Planificar tareas, agrupamientos, proceso de trabajo, tiempos.

10. El uso de las TIC no debe planificarse como una acción paralela al proceso de enseñanza habitual; se debe integrar.





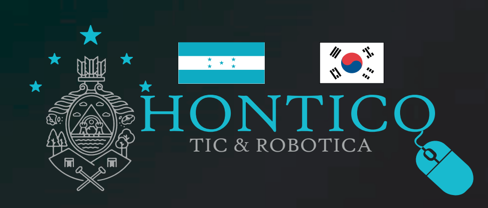
Conclusión

La educación es la base del progreso de cualquier país, sobre todo, en aquellos en vía de desarrollo. Para ello la formación docente es un factor importante para alcanzar una educación adecuada y a la par con los cambios sociales, culturales y tecnológicos que van surgiendo con el paso del tiempo.

Los docentes, hoy en día, deben adquirir nuevas estrategias de enseñanzas, las cuales les permitirán desarrollar capacidades y habilidades en sus alumnos, para lo cual es fundamental el uso de las nuevas tecnologías. Si un profesor logra desarrollar las competencias para el uso de las TIC, no sólo le permitirá mejorar su labor docente, sino que también la escuela en donde se desempeñe, ya que al modificar ciertas estrategias de enseñanza-aprendizaje, permite modificar el currículo generando escuelas que se autoevalúen y que mejoren constantemente.

Otro factor importante es la capacitación permanente de los docentes en el tema de las TIC, la cual debe ser pertinente con el área que enseña y con el contexto en que se desenvuelve, para ello , las políticas educativas deben contemplar dentro del currículo a las TIC como parte del aprendizaje y no como algo anexo a las clases tradicionales, ya que de este modo , los estudiantes logran una cierta autonomía en el proceso de aprendizaje, se relacionan de mejor manera con la disciplina que se enseña y adquieren la capacidad de adquirir conocimientos en forma permanente.



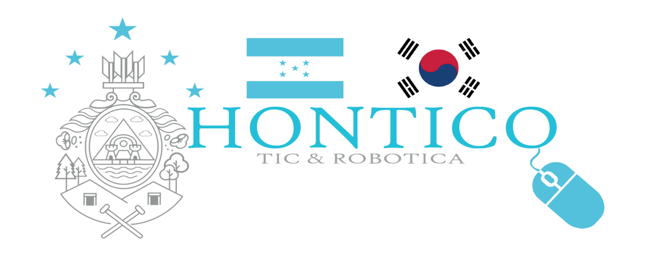



HONDURAS
GOBIERNO DE LA REPÚBLICA


H
Educación
Gobierno de la República


DGDP
Dirección General de
Desarrollo Profesional


CRFP
Centro Sur Oriente


HONTICO
TIC & ROBOTICA